noshigeSound



ユーザーマニュアル

Twin-GTR

ニューラル・ギターリグ

VST3 AU AAX Standalone

2026-11

© 2026 noshigeSound Co. Ltd.

目次

1 はじめに 4
1.1 主な機能 4
1.2 このマニュアルについて 4
2 インストール 5
2.1 動作環境 5
2.2 インストーラーの入手 5
2.3 macOS へのインストール 5
2.4 Windows へのインストール 5
2.5 インストールされる場所 6
2.6 アップデート 6
2.7 アンインストール 6
3 クイックスタート 7
4 画面の構成 8
4.1 トップバー 8
4.2 ノブとスイッチの操作 9
4.3 ウィンドウサイズの変更 9
4.4 Settings パネル 10
4.5 バージョンの確認 10
4.6 Standalone アプリ 11
5 コントロール 13
5.1 全体のコントロール 13
5.2 スロットとギアのコントロール 13
5.3 モノラルとステレオ 15
5.4 音が途切れるとき 15
6 シグナルチェーンとスロット 16
6.1 スロットの操作 16
6.2 ギアセレクター 17
7 ビュー 19
7.1 Flow ビュー 19
7.2 Rack ビュー 20
7.3 Live ビュー 20
8 ギアリファレンス 22
8.1 アンプ 22
8.2 ブースター 22
8.3 コンプレッサー 22
8.4 キャビネット 23
8.5 エフェクト 23
8.6 EQ 25
8.7 NAM キャプチャーと IR 27
9 キーボード操作 28
9.1 キーのペアでコントロールを動かす 28
9.2 ショートカット一覧 28
9.3 キーの変更 29
10 MIDI Switcher 30
10.1 コントローラーを接続する 30
10.2 フットスイッチを割り当てる 30
10.3 プログラムチェンジ 31
11 チューナーとメトロノーム 32
11.1 チューナー 32
11.2 テンポ 33
11.3 メトロノーム 34
12 スキン 35
12.1 スキンを選ぶ 35
12.2 スキンを作る 35
13 LITE と PRO：音質、サンプルレート、レイテンシ 37

13.1 LITE と PRO 37
13.2 サンプルレート 37
13.3 レイテンシ 38
14 プリセット、A/B、アンドゥ 39
14.1 バンク、Song、プリセット 39
14.2 ファクトリープリセット 39
14.3 プリセットの操作 40
14.4 プリセットの保管場所 41
14.5 Model Load Mode 42
14.6 A/B 比較 42
14.7 アンドゥとリドゥ 42
15 ライセンスとアクティベーション 43
15.1 14 日間のトライアル 43
15.2 オンラインでアクティベートする 44
15.3 オフラインのコンピューターをアクティベートする 45
15.4 コンピューターの管理 48
15.5 アクティベーション後について 48
15.6 License パネル 48
16 トラブルシューティング 50
16.1 お問い合わせ 51
仕様 52
DAW から見えるパラメーター 53
法的事項 54

第 1 章

はじめに

Twin-GTR は、ニューラル・ギターリグです。最大 8 つのスロットでシグナルチェーンを組み、ブースター、アンプ、コンプレッサー、キャビネット、エフェクトを、どのスロットにも、どの順番でも配置できます。DAW のプラグインとして、また Standalone アプリとして動作します。

アンプ、ブースター、コンプレッサー、キャビネットは gear twin です。それぞれ、AI がパラメトリックにモデリングした機材で、コントロールもモデルの一部として動作します。12 種類の gear twin を内蔵し、あわせて 12 種類のエフェクトと、2 つのキャビネットをブレンドするキャビネットを備えています。お手持ちの NAM キャプチャーやインパルスレスポンス（IR）も、同じスロットに読み込めます。

1.1　主な機能

- **8 つのスロットに、どのギアでも、どの順番でも。**同じギアを複数のスロットで使うこともできます。
- **25 種類の内蔵ギア：**アンプ 6、ブースター 2、コンプレッサー 2、キャビネット 3、エフェクト 12（ディレイ、モジュレーション、リバーブ、ノイズゲート、6 バンド EQ）
- **NAM キャプチャーと IR の読み込み：**プラグインの画面から取り込めます
- **3 つのビュー：**信号の流れを見る Flow、すべてのコントロールを一度に表示する Rack、ステージ向けの Live
- **キーボードと MIDI による操作：**選択中のギアのノブをコンピューターのキーボードで動かせます。プリセット、スロット、チューナーは MIDI フットスイッチで切り替えられます
- **LITE / PRO の品質切り替え、チューナー、メトロノーム、カスタムスキン**と、12 個のファクトリープリセットを収めた Bank / Song / Preset のライブラリ

1.2　このマニュアルについて

プラグインの画面に表示される文字は `LITE` のように示します。キーやマウスの操作は `Shift` + クリック のように、ファイル名やフォルダー名は `Presets` のように示します。

本文中の囲みは、次の 3 種類です。

> **重要**
> 見落とすと、音が出なくなったり設定が失われたりする事柄です。

> **ヒント**
> 知っておくと便利な使い方です。

> **メモ**
> 動作の理由など、補足の説明です。

第 2 章

インストール

2.1 動作環境

項目	要件
プラグイン形式	macOS: VST3 / AU / AAX / Standalone Windows: VST3 / AAX / Standalone
macOS	Intel Mac は macOS 10.15 以降、Apple Silicon Mac は macOS 11 以降（Universal）。
Windows	Windows 10 以降、64 ビット（x64）。
サンプルレート	44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz。48 kHz と 96 kHz はネイティブで動作し、44.1 kHz と 88.2 kHz はリサンプリングされます。
チャンネル	モノラルまたはステレオ入力、ステレオ出力。トラックまたはプラグインスロットの出力はステレオである必要があります。
ライセンス	1 つのライセンスを最大 3 台のコンピューターで使えます。

2.2 インストーラーの入手

インストーラーは noshigesound.com/downloads からダウンロードできます。トライアルと製品版は同じインストーラーですので、ご購入後にダウンロードし直す必要はありません。サインイン済みの場合は noshigesound.com/account/downloads にも表示されます。

2.3 macOS へのインストール

1. `Twin-GTR-x.x.x.dmg`（x.x.x はバージョン番号です） を開き、中のパッケージをダブルクリックします。
2. 使用許諾契約を読み、同意します。
3. インストールするものを選びます。最初は `VST3`、`Audio Unit`、`AAX (Pro Tools)`、`Standalone` がすべて選ばれています。不要なものはチェックを外してください。`Built-in Models` は必ずインストールされ、チェックを外すことはできません。
4. 管理者パスワードを求められたら入力し、インストールを完了します。
5. DAW を起動するか、アプリケーションフォルダーの `Twin-GTR` を開きます。DAW の一覧にプラグインが出てこない場合は、DAW のプラグインスキャンを実行してください。

> **メモ**
> インストーラーは noshigeSound Co. Ltd. の署名と Apple の公証を受けています。「開発元を検証できません」と表示される場合は、ダウンロードしたファイルが壊れている可能性があります。もう一度ダウンロードしてください。

2.4 Windows へのインストール

1. `Twin-GTR-x.x.x.exe`（x.x.x はバージョン番号です） を実行します。管理者権限の確認が表示されます。

2. 使用許諾契約を読み、同意します。
3. インストールするコンポーネントを `VST3 plug-in`、`Standalone application`、`AAX plug-in (Pro Tools)` から選びます。`Built-in models` は必ずインストールされます。
4. 任意：`Create a desktop shortcut for Twin-GTR (Standalone)` にチェック（初期状態はオフ）。
5. インストールを完了します。必要な Microsoft Visual C++ ランタイムもインストールされます。
6. DAW を起動し、必要に応じてプラグインスキャンを実行します。Standalone アプリは、スタートメニューの `Twin-GTR` から起動します。

2.5 インストールされる場所

種類	macOS	Windows
VST3	`/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/Twin-GTR.vst3`	`C:\Program Files\Common Files\VST3\Twin-GTR.vst3`
Audio Unit	`/Library/Audio/Plug-Ins/Components/Twin-GTR.component`	—
AAX	`/Library/Application Support/Avid/Audio/Plug-Ins/Twin-GTR.aaxplugin`	`C:\Program Files\Common Files\Avid\Audio\Plug-Ins\Twin-GTR.aaxplugin`
Standalone アプリ	`/Applications/Twin-GTR.app`	`C:\Program Files\noshigeSound\Twin-GTR\Twin-GTR.exe`
内蔵モデル	`/Library/Application Support/noshigeSound/Twin-GTR/models`	`C:\ProgramData\noshigeSound\Twin-GTR\models`
ファクトリースキン	`/Library/Application Support/noshigeSound/Twin-GTR/FactorySkins`	`C:\ProgramData\noshigeSound\Twin-GTR\FactorySkins`

プリセット、NAM キャプチャー、IR、スキンは、上の項目とは別に、書類（Documents）フォルダー内に保存されます。プリセットの章の「プリセットの保管場所」をご覧ください。

2.6 アップデート

新しいインストーラーをそのまま実行してください。内蔵モデルとファクトリースキンは置き換えられ、プリセット、NAM キャプチャー、IR、スキン、設定、アクティベーションはそのまま引き継がれます。インストール済みのバージョンの確認方法は、「バージョンの確認」をご覧ください。

2.7 アンインストール

Windows: 「設定」→「アプリ」で `Twin-GTR` をアンインストールします。プラグイン、Standalone アプリ、内蔵モデル、ファクトリースキン、ショートカットが削除されます。

macOS: アンインストーラーはありません。上の 1 つ目の表の項目を削除してください。

どちらの方法でも、書類（Documents）フォルダー内の `noshigeSound/Twin-GTR` フォルダーにあるプリセット、NAM キャプチャー、IR、スキンは残ります。不要な場合は、このフォルダーを手動で削除してください。設定とアクティベーションの情報も残ります。

第 3 章

クイックスタート

1. **Twin-GTR を開きます。**DAW では、出力がステレオのトラックにインサートします（入力はモノラルでもステレオでもかまいません）。メーカー名 noshigeSound の中にあります。Standalone アプリを起動して使うこともできます。Mac で Standalone アプリがマイクへのアクセス許可を求めたら、許可してください。ギターの信号を受け取るために、オーディオ入力が必要です。
2. **トライアルを開始するか、アクティベートします。**初回は 14 日間のトライアルが案内されます。すでにライセンスをお持ちの場合は、メールアドレス、パスワード、ライセンスキーを入力してください（「ライセンスとアクティベーション」の章を参照）。
3. **ファクトリープリセットを選びます。**トップバーの Preset ドロップダウンを開いてプリセットをクリックするか、`<` と `>` で前後のプリセットに切り替えます。Song ドロップダウンでは、`Factory` バンクの `Clean Tones`、`Crunch & Drive`、`High Gain & Lead` を切り替えられます。
4. **入力レベルを調整します。**ギターを弾きながら、左端の `IN` フェーダーの横にあるメーターを確認します。フェーダーを動かして、チェーンに入るレベルを上げ下げします。
5. **音を作ります。**スロットをクリックして選択します。Flow ビューと Live ビューでは、そのコントロールがウィンドウの下部に表示されます。スロットをダブルクリックすると、別のギアを選べます。
6. **チューニングします。**トップバーのチューナーアイコンをクリックするか、`t` キーを押します。チューナーを開いている間、出力はミュートされます。
7. **保存します。**`Save` をクリックし、`Overwrite` で確定します。ファクトリープリセットを元のまま残したい場合は、別のプリセットに保存してください（「プリセット、A/B、アンドゥ」の章を参照）。

> **ヒント**
> 初めて開いたとき、Twin-GTR は付属の `Sample Skin` を適用した Live ビューで表示されます。トップバーの 3 つのアイコンで、Flow ビューや Rack ビューに切り替えられます。

第 4 章

画面の構成

ウィンドウは、トップバー、左端の IN ストリップ、右端の OUT ストリップ、そしてその間のビュー（シグナルチェーンとギアのコントロールを表示する領域）の 4 つの部分でできています。

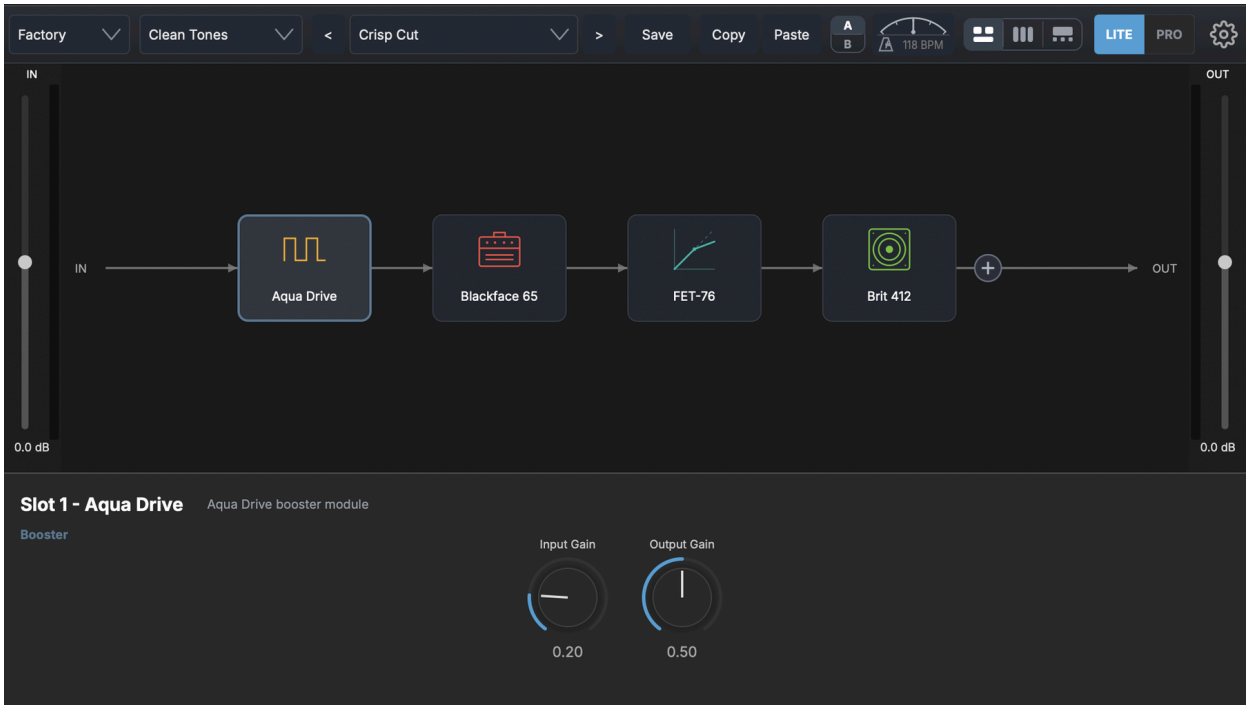


図 1　Twin-GTR のウィンドウ

4.1 トップバー

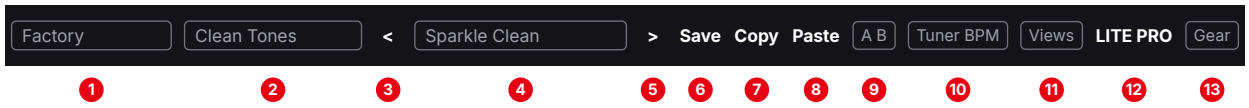


図 2　トップバーの配置（模式図）

1	**Bank**	バンクを選ぶドロップダウン。
2	**Song**	現在のバンク内の Song を選ぶドロップダウン。
3	<	前のプリセット。
4	**Preset**	現在の Song 内のプリセットを選ぶドロップダウン。プリセット名を表示し、未保存の変更があると * が付きます。
5	>	次のプリセット。
6	Save	現在の音を、現在のプリセットに保存します。
7	Copy	現在の音をコピーします。
8	Paste	コピーした音を適用します。コピーするまでは無効です。

9	A / B	2 つの音を切り替えて聴き比べます。
10	**チューナーとテンポ**	チューナーのアイコン、メトロノームのアイコン、テンポ欄（例：120 BPM）。
11	**ビュー切り替え**	文字のない 3 つのアイコン：Flow、Rack、Live。
12	LITE | PRO	ニューラルギアの品質切り替え。
13	**設定**	歯車のアイコン。Settings パネルを開きます。

4.2　ノブとスイッチの操作

操作	動作
ノブを上下にドラッグ	ノブを回します。
ノブをダブルクリック	そのギアの初期値に戻します。
ノブの下の値をクリック	数値を直接入力できます。エフェクトのノブでは 500 ms、1.5 s、35、70:30 のような入力もできます。
ボタングループのボタンをクリック	その項目を選びます（例：FET-76 のレシオ）。
スイッチの片側をクリック	スイッチをその側に切り替えます（例：Off / On）。
IN / OUT フェーダーを上下にドラッグ	レベルを設定します。
a / z などのキーを押す	選択中のスロットのコントロールを上げ下げします。「キーボード操作」の章を参照。

4.3　ウィンドウサイズの変更

ウィンドウの縦横比は固定で、UI Scale で 4 つのサイズから選びます：100%（1066 × 600）、125%（1333 × 750）、150%（1599 × 900）、200%（2132 × 1200）。変更方法は次の 3 つです。

- Settings を開き、GENERAL の UI Scale でサイズを選ぶ。
- ウィンドウ内の何もない場所を右クリック（Mac は Ctrl + クリック）し、メニューからサイズを選ぶ。現在のサイズにチェックが付いています。
- Cmd / Ctrl + = で 1 段階大きく、Cmd / Ctrl + - で 1 段階小さくする。

サイズはユーザーアカウントの設定として保存され、すべての Twin-GTR に共通です。

4.4 Settings パネル

トップバー右端の歯車アイコン で開きます。パネルはスクロールでき、右上の [?] または Esc で閉じます。

セクション	項目	内容
GENERAL	Model Load Mode	ギアのモデルを読み込む範囲。「プリセット、A/B、アンドゥ」の章を参照。
	UI Scale	ウィンドウサイズ（4 段階）。
KEYBOARD	7 つのショートカット、Reset shortcuts to defaults	7 つの操作のキーを変更します。「キーボード操作」の章を参照。
APPEARANCE	Customize Skin...	スキンエディターを開きます。「スキン」の章を参照。
MIDI	MIDI Switcher Setup...	MIDI フットスイッチの割り当てと、MIDI デバイスの選択。「MIDI Switcher」の章を参照。
CUSTOM GEARS	—	本書で説明しているギアでは使用しません。
SHORTCUTS	Open Presets Folder	プリセットのフォルダーを開きます。「プリセットの保管場所」を参照。
	Visit noshigesound.com	ウェブサイトをブラウザーで開きます。
LICENSE	プランと状態の行	ライセンスの状態を表示します。クリックすると License パネルが開きます。
INFO	About Twin-GTR	バージョンを表示します。「バージョンの確認」を参照。

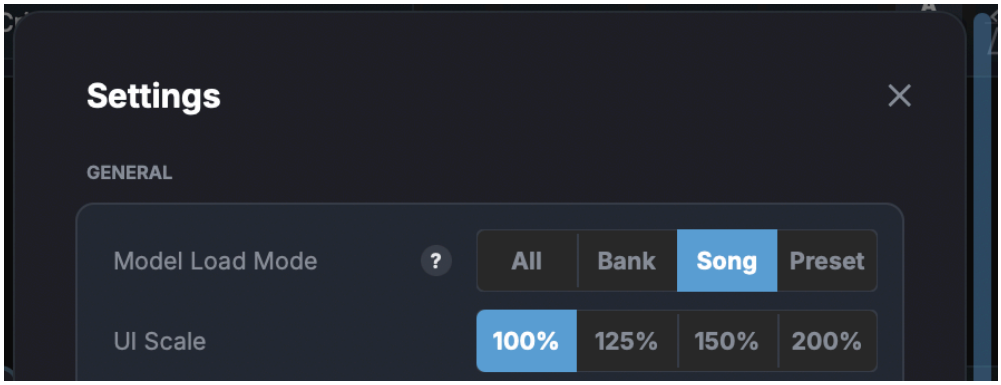


図 3　Settings パネル

Twin-GTR からのメッセージや確認は、プラグインのウィンドウ内にカードとして表示されます。Esc で閉じる（または取り消す）ことができ、名前を入力するカードでは Enter で確定できます。

4.5 バージョンの確認

1. トップバー右端の歯車アイコン をクリックして、Settings を開きます。
2. INFO までスクロールし、About Twin-GTR をクリックします。
3. バージョンが Version x.x.x の形式で表示されます。そのあとの括弧内はビルドコードです。

パネルは Close または Esc で閉じます。Visit Website をクリックすると、ブラウザーで noshigesound.com が開きます。最新バージョンと変更内容は noshigesound.com/changelog でご確認いただけます。

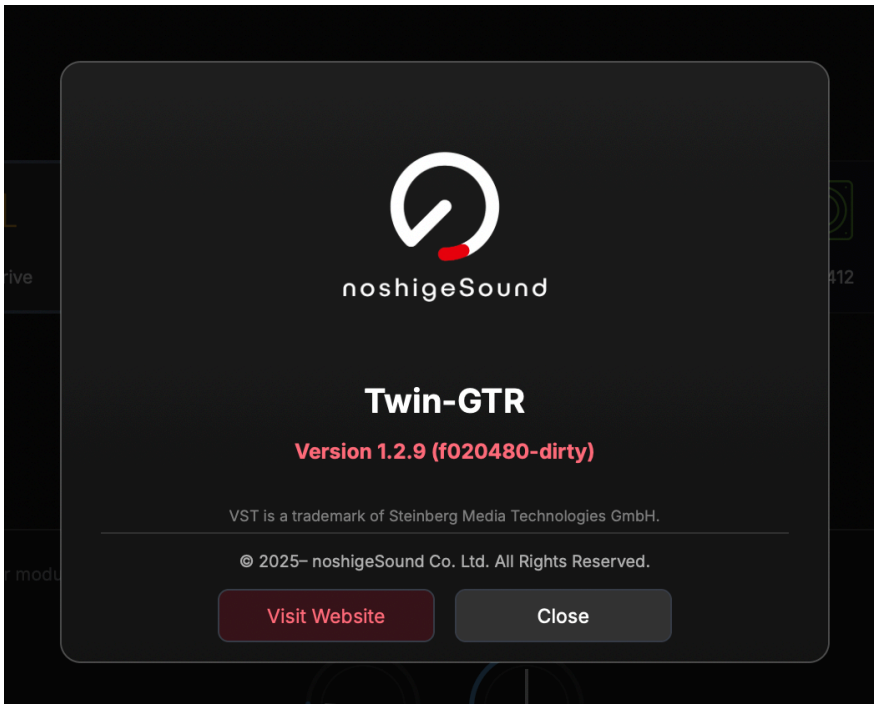


図 4　About パネル

4.6　Standalone アプリ

Standalone アプリは、DAW なしで演奏するための、単独のウィンドウで動く Twin-GTR です。本書の内容は、すべて Standalone アプリにも当てはまります。プラグインと異なる点は次のとおりです。

- **オーディオデバイス：**アプリ独自のオーディオ設定で、オーディオデバイスとサンプルレートを選びます（下の図）。サンプルレートは 44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz のいずれかにしてください。
- **オーディオ入力：**Mac では、初回にマイクの使用許可を求められます。ギターの信号はオーディオ入力から受け取りますので、許可してください。Windows では、Windows 標準のオーディオに加えて ASIO ドライバーも使えます。
- **テンポ：**追従する DAW がないため、トップバーのテンポ欄をクリックしてご自身で設定します。
- **MIDI デバイス：**MIDI 入力デバイスは、Twin-GTR の Settings → `MIDI Switcher Setup...` で選びます。

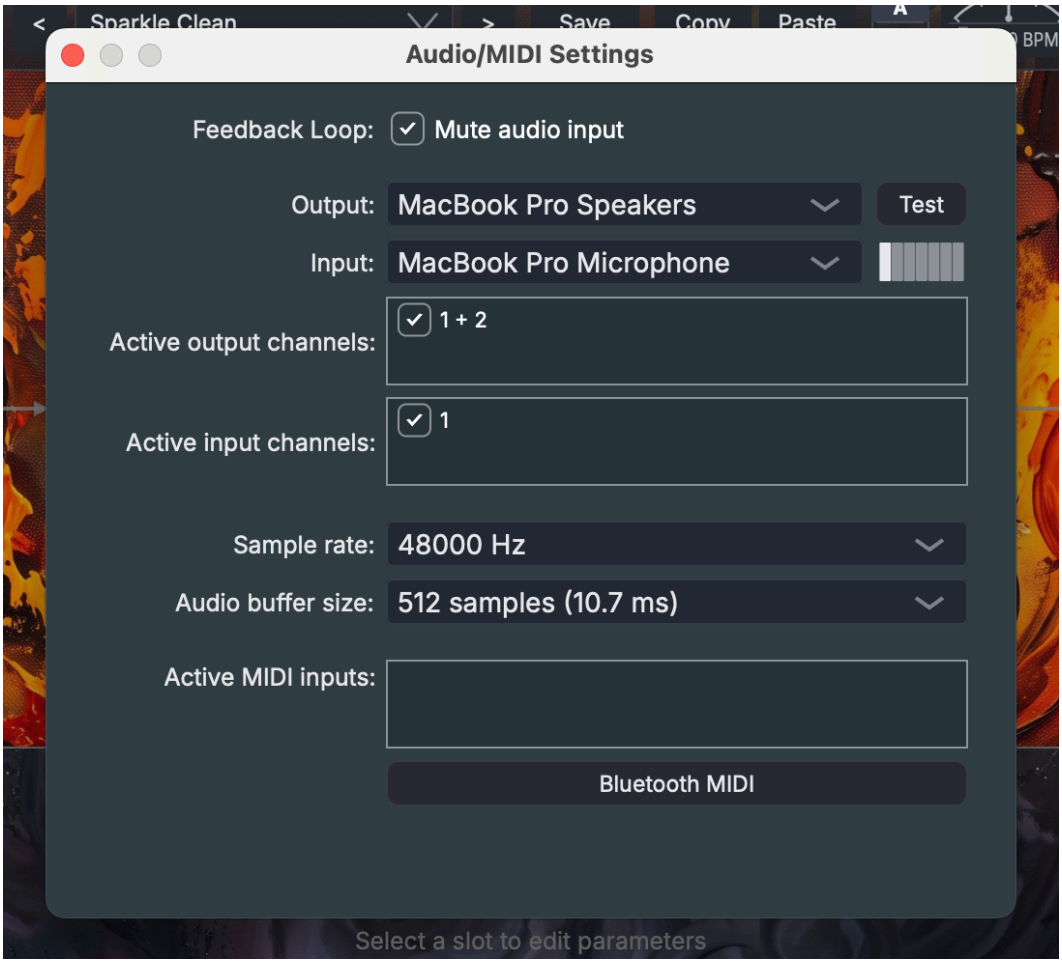


図 5　Standalone アプリのオーディオ設定

第 5 章

コントロール

5.1 全体のコントロール

IN



範囲: -∞ dB (−100 dB) ⋯ +30 dB　初期値: 0.0 dB

左端のフェーダーで、チェーンに入る前のギターのレベルを設定します。下の数値はデシベル値（0.1 dB 刻み）です。フェーダーを一番下まで下げると -∞ dB と表示され、無音になります。0 dB はフェーダーの中央の位置です。

フェーダーの横のメーターは、フェーダーを通ったあとのレベル、つまり最初のスロットに入るレベルを示します。ステレオ入力は、チェーンに入る前にモノラルに合算されます。

OUT



範囲: -∞ dB (−100 dB) ⋯ +30 dB　初期値: 0.0 dB

右端のフェーダーで、最後のスロットを通ったあとのレベルを設定します。動作は IN と同じです。横のメーターは出力レベルを示します。メトロノームのクリック音は、このメーターには含まれません。

IN と OUT は、プリセットではなくインスタンスの設定です。プリセットを読み込んでも変わらず、DAW のプロジェクトに保存されます。

LITE | PRO

初期値: LITE

インスタンス全体について、アンプ、ブースター、コンプレッサー、キャビネットの品質モードを選びます。LITE は CPU の負荷が軽いモード、PRO はフル品質のモードです。「LITE と PRO：音質、サンプルレート、レイテンシ」の章をご覧ください。

テンポ欄

範囲: 20 – 300 BPM　初期値: 120 BPM

メトロノームと、テンポ同期をオンにしたディレイが使うテンポを表示します。DAW ではプロジェクトのテンポに追従し、編集はできません。Standalone アプリでは、クリックしてテンポを入力します。「チューナーとメトロノーム」の章をご覧ください。

5.2 スロットとギアのコントロール

各スロットには、電源ボタンと、そのスロットに入っているギアのコントロールがあります。コントロールの数と種類はギアによって異なります（「ギアリファレンス」の章に一覧があります）。パネルに

は左から順に、入力ゲイン、ギア固有のコントロール、出力ゲインが並びます。この節の画像は、付属の Sample Skin を適用した Twin-GTR のものです。

スロットの電源と削除

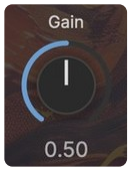


初期値: オン

電源アイコン ⏻ で、スロットをバイパスする、またはオンに戻します。× ボタンはスロットを削除します。Rack ビューでは、どちらも画像のように列の上部に常に表示されます。Flow ビューと Live ビューでは、スロットにポインターを重ねたときに表示されます（左上が電源、右上が ×）。

バイパスしたスロットは名前とコントロールが暗く表示され、信号はそのまま通過します。

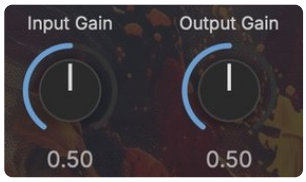
ニューラルギアのノブ



範囲: 0.00 – 1.00　初期値: 内蔵ギアはすべて 0.50

アンプ、ブースター、コンプレッサーのノブは、0.00 〜 1.00 の範囲を 0.01 刻みで動きます。ノブの上にラベル、下に値が表示されます。次に説明する入力・出力のノブを除き、目盛りはギア固有のもので、デシベル値などの単位には対応していません。

Input / Output



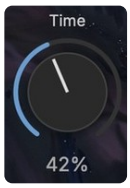
範囲: 0.00 〜 1.00（−20 〜 +20 dB）　初期値: 0.50 (0 dB)

ニューラルギアの最初と最後のノブは、ギアに入るレベルと、ギアから出るレベルを設定します。ブースターでは Input Gain / Output Gain、Opto-2A の出力側は Gain というラベルです。エフェクトには入力・出力のノブはありません。

値とデシベルの対応は次のとおりです。0.01 刻みの 1 ステップは 0.4 dB です。

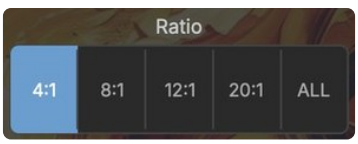
ノブの値	0.00	0.01	0.25	0.50	0.75	1.00
ゲイン	無音	−19.6 dB	−10 dB	0 dB	+10 dB	+20 dB

エフェクトのノブ



エフェクトのノブは、単位のあるものは実際の単位で表示されます：ミリ秒（350 ms。1000 ms 以上は 1.50 s のように秒表示）、ヘルツ（0.60 Hz）、デシベル（−55.00 dB）。単位のないノブは、画像のように、ノブの位置を全体に対するパーセントで表示します。

ボタングループ



いずれか 1 つを選ぶボタンの並びです（例：FET-76 の Ratio、Phaser の Stages、Vibe の Mode）。ボタンをクリックして選びます。

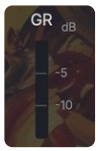
スイッチ

2 つの状態を切り替えるスイッチです（例：エフェクトの `Off` / `On`、Opto-2A の `Comp` / `Limit`）。切り替えたい側をクリックします。



ゲインリダクションメーター

2 つのコンプレッサーのパネル右側には、dB 単位の `GR` メーターがあります。その時点でコンプレッサーがレベルをどれだけ下げているかを示します。



5.3　モノラルとステレオ

> **重要**
> ニューラルギア（アンプ、ブースター、コンプレッサー、キャビネット）と NAM キャプチャーはモノラルです。ステレオエフェクトのあとにこれらを置くと、ステレオの広がりはモノラルに戻ります。ディレイ、リバーブ、モジュレーションは、最後のアンプ、キャビネット、NAM キャプチャーよりあとに配置してください。

入力は最初からモノラルで、ステレオ入力は合算されます。内蔵のディレイ、リバーブ、モジュレーションはステレオのエフェクトで、出力の広がりを作ります。IR はモノラルの応答として左右両方のチャンネルに適用されるため、ステレオの信号はステレオのまま保たれます。

5.4　音が途切れるとき

ギアのモデルを読み込んでいる間は、出力が無音になり、ウィンドウ全体に `Loading...` と表示されます。プラグインの起動時、`LITE` / `PRO` の切り替え時、および `Model Load Mode` の設定によっては、まだメモリーにないギアを使うプリセットに切り替えたときに起こります。読み込みが終わると、音はフェードインします。すでに読み込まれているプリセットやギアの切り替えは、ごく短いフェードで行われます。

第 6 章

シグナルチェーンとスロット

チェーンは、左の `IN` から右の `OUT` へ流れます。スロットは 1 〜 8 個で、必ず左から右の順に処理されます。どのギアも、どのスロットに、どの順番でも配置でき、同じギアを複数のスロットで使うこともできます。ギアの入っていないスロットは `Empty` と表示され、信号をそのまま通します。

6.1 スロットの操作

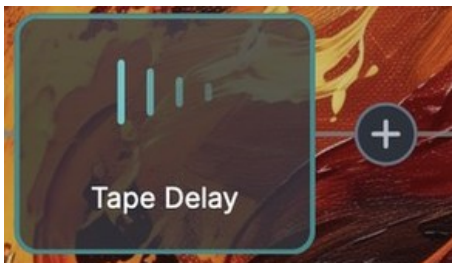


図 6　選択中のスロットと、チェーンの末尾にスロットを追加する丸いボタン

操作	マウス	キーボード
スロットを選ぶ	クリックします。	`1` – `8`, `←` / `→`
ギアを選ぶ	スロット（Rack ビューでは列）をダブルクリックします。ギアセレクターが開きます。	`↑` / `↓`：同じカテゴリーの前後のギア。`[` / `]`：前後のカテゴリー。
末尾にスロットを追加	最後のスロットの後ろにある丸い `+` をクリックします。新しいスロットのギアセレクターが開きます。スロットが 8 個あるときは、このボタンは表示されません。	スロットを選択していない状態で `i` を押すと、末尾に空のスロットが追加されます。
スロットの間に挿入	2 つのスロットの間、または最初のスロットの前にポインターを重ねると `+` が表示されます。これをクリックします。	`i` で、選択中のスロットの後ろに空のスロットを挿入します。
スロットを削除	スロットにポインターを重ね、右上の × ボタンをクリックします。	`Backspace`, `Delete`
スロットをバイパス	スロットにポインターを重ね、左上の電源アイコン をクリックします。	`Space`, `Enter`
並べ替え	スロットを約 0.3 秒押し続けてから、ドラッグします。ほかのスロットが動いて、移動先が示されます。Rack ビューでは、列のヘッダー部分を押し続けます。	—

ドロップしたスロットは、その位置に挿入されます（2 つのスロットの入れ替えではありません）。スロットが 1, 2, 3, 4, 5 の順のとき、5 を 2 の位置にドラッグすると 1, 5, 2, 3, 4 になります。スロットを削除すると、それより後ろのスロットが 1 つずつ左に詰まります。スロットは必ず 1 つ以上残ります。

> **メモ**
> ギアセレクターでギアを選ぶと、そのスロットのコントロールは新しいギアの初期値になります。プリセットや DAW のプロジェクトを読み込んだ場合は、保存されていた値が復元されます。

6.2　ギアセレクター

ギアセレクターは、ウィンドウの下からせり上がって表示されます。タイトルにはカテゴリー名が入ります（例：`Select Amp Gear`）。左側にカテゴリーの一覧、右側に選択したカテゴリーのギアがタイルで並びます。スロットに現在入っているギアは強調表示されます。タイルをクリックすると、そのギアがスロットに入り、セレクターが閉じます。変更せずに閉じるには `?` または `Esc` を使います。

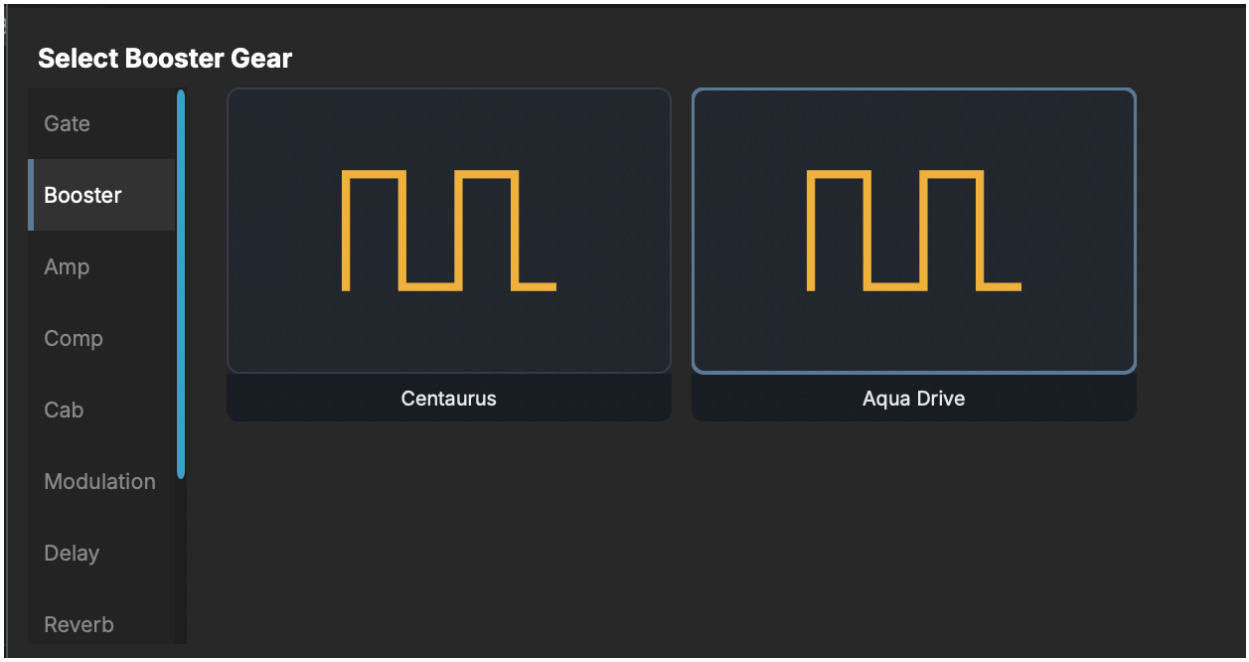


図 7　ギアセレクター

カテゴリー

	カテゴリー	ギア
	`Gate`	Noise Gate
	`Booster`	Centaurus, Aqua Drive
	`Amp`	Euphoria 101, Blackface 65, Tread 100, Matchbox 30, Brit 800, Solo 100
	`Comp`	FET-76, Opto-2A
	`Cab`	Brit 412, Tweed 212, 412x212
	`Modulation`	Chorus, Flanger, Phaser, Tremolo, Vibe
	`Delay`	Simple Delay, Tape Delay, Ping-Pong Delay
	`Reverb`	Spring Reverb, Hall Reverb

	カテゴリー	ギア
	EQ	EQ
	NAM	取り込んだ NAM キャプチャー。
	IR	取り込んだ IR。

スロットには、カテゴリーのアイコンとギアの名前が表示されます。選択中のスロットは、カテゴリーの色の枠で囲まれます。

第 7 章

ビュー

Twin-GTR は、同じリグを 3 通りの画面で表示できます。トップバーの 3 つのアイコン（左から Flow、Rack、Live）で切り替えます。選んだビューは、ユーザーアカウントの設定として記憶されます。この章の図は、付属の `Sample Skin` を適用した画面で、トップバーは省いています。

7.1 Flow ビュー

中央にシグナルチェーン、その下に選択中のスロットのパラメーターパネルが表示されます。全体の流れを見ながら、1 つのギアを調整するときに使います。



図 8　Flow ビュー（トップバーを除く）

1	`IN`	入力のフェーダーとメーター。
2	**スロット**	カテゴリーのアイコンとギア名。ダブルクリックでギアを選びます。
3	**選択中のスロット**	枠で示されます。コントロールは下のパネルに表示されます。
4	`+`	チェーンの末尾にスロットを追加します。
5	`OUT`	出力のフェーダーとメーター。
6	**パネルのタイトル**	スロット番号とギア名（例：`Slot 5 - Tape Delay`）。
7	**コントロール**	選択中のギアのコントロール。それぞれに値が表示されます。

スロットを選択していないとき、パネルには `Select a slot to edit parameters` と表示されます。コントロールのないギアでは `No parameters` と表示されます。EQ を選択すると、パネル全体が EQ のグラフになります（「ギアリファレンス」の章を参照）。

7.2 Rack ビュー

すべてのスロットが、コントロールをすべて表示した列として、IN と OUT のストリップの間に並びます。下部のパネルはありません。ノブは常に 2 列で並び、スロットを増やすと列の幅が狭くなります。



図 9　Rack ビュー（トップバーを除く）

1	**電源**	スロットをバイパスします。
2	×	スロットを削除します。
3	**ギア名**	列をダブルクリックするとギアを選べます。ヘッダーを押し続けると、列をドラッグできます。
4	**カテゴリー**	大文字で表示されます（例：COMP）。
5	**ノブ**	そのギアのすべてのコントロール（2 列）。
6	**ボタングループ**	図は FET-76 の Ratio。
7	GR	コンプレッサーのゲインリダクションメーター。

スロットを挿入するには、列と列の間、または最後の列の後ろにポインターを重ね、表示される丸い + をクリックします。

7.3 Live ビュー

Live ビューは、ステージでの演奏のための画面です。バンク、Song、プリセットの名前が大きな文字で表示され、その下にコンパクトなシグナルチェーンが並びます。ウェブサイトでは、このビューを Stage ビューと呼んでいます。



図 10　Live ビュー（トップバーを除く）

1	**バンク**	バンク名（大文字）。
2	**Song**	Song 名。
3	**プリセット**	プリセット名。3 つの中で最も大きく表示されます。
4	**チェーン**	プリセットのスロット。クリックで選択します。
5	+	チェーンの末尾にスロットを追加します。

スロットを選択すると、そのパラメーターパネルが下部に一時的に表示されます。大きな名前の部分をクリックすると、パネルは再び隠れます。

> **ヒント**
> ビューはキーボードからも順に切り替えられます。Settings の `KEYBOARD` で、`Cycle view (Flow/Rack/Live)` にキーを割り当ててください。

第 8 章

ギアリファレンス

この章では、すべての内蔵ギアとそのコントロールを一覧にします。ギアの名前は noshigeSound 独自のものです。表では、各コントロールのあとに範囲を、かっこ内に初期値を示します。

8.1 アンプ

6 種類の gear twin です。ノブはすべて 0.00 〜 1.00、初期値は 0.50 です。`Input` と `Output` の動作は「コントロール」の章のとおりです。右の列は、そのアンプを使っているファクトリープリセットです。

アンプ	コントロール	ファクトリープリセット
Euphoria 101	`Input` `Gain` `Output`	Aqua Ecstasy
Blackface 65	`Input` `Tone` `Output`	Sparkle Clean, Crisp Cut
Tread 100	`Input` `Gain` `Output`	Chunky Rhythm, Modern Metal
Matchbox 30	`Input` `Gain` `Output`	Pristine Edge, Funky Squeeze, Boosted Tweed
Brit 800	`Input` `Gain` `Output`	British Crunch, Centaur Bite
Solo 100	`Input` `Gain` `Output`	Howling Lead, Liquid Sustain

Blackface 65 には、ほかのアンプの `Gain` の代わりに `Tone` ノブがあります。

8.2 ブースター

2 種類の gear twin です。ノブはどちらも `Input Gain` と `Output Gain` の 2 つ（0.00 〜 1.00、初期値 0.50）で、ほかのコントロールはありません。

ブースター	コントロール	ファクトリープリセット
Centaurus	`Input Gain` `Output Gain`	Centaur Bite, Aqua Ecstasy, Modern Metal, Liquid Sustain
Aqua Drive	`Input Gain` `Output Gain`	Crisp Cut, Boosted Tweed, Howling Lead

8.3 コンプレッサー

2 種類の gear twin で、noshige76 と noshige2A に使われているものと同じコンプレッサーモデルです。どちらにも `GR` メーターがあります。Twin-GTR では、ほかのニューラルギアと同じくモノラルで動作します。Opto-2A に入力ノブはありません。

コンプレッサー	コントロール
FET-76	Input 0.00 – 1.00（初期値：0.50） Attack 0.00 – 1.00（初期値：0.50） Release 0.00 – 1.00（初期値：0.50） Ratio 4:1 8:1 12:1 20:1 ALL（初期値：4:1） Output 0.00 – 1.00（初期値：0.50）
Opto-2A	Mode Comp / Limit（初期値：Comp） Peak Reduction 0.00 – 1.00（初期値：0.50） Gain 0.00 – 1.00、出力ゲイン（初期値：0.50）

8.4　キャビネット

キャビネット	コントロール	ファクトリープリセット
Brit 412	なし（No parameters と表示）。	Pristine Edge, Crisp Cut, British Crunch, Centaur Bite, Aqua Ecstasy, Modern Metal, Liquid Sustain
Tweed 212	なし（No parameters と表示）。	Sparkle Clean, Funky Squeeze, Boosted Tweed, Chunky Rhythm, Howling Lead
412x212	ノブ 3 つ（下記）。	—

412x212

Brit 412 と Tweed 212 を並列に動かし、2 つをブレンドするキャビネットです。

コントロール	範囲	初期値	内容
412:212	100:0 ～ 0:100	50:50	2 つのキャビネットのバランス。左いっぱいで 412 のみ、右いっぱいで 212 のみになります。
Delay	−5.00 … +5.00 smp	0.00 smp	2 つのキャビネットの間の時間差を、サンプル単位で微調整します。
Mud Cut	0 … −6 dB	−3 dB	310 Hz（固定）をカットします。右に回すほど深くカットします。

8.5　エフェクト

エフェクトには Input / Output のノブはありません。単位のないノブは位置をパーセントで表示し、以下の初期値も同じ形で示します。働く範囲がそれより狭いノブには、その範囲を記載しています。

ディレイ

エフェクト	コントロール
Simple Delay	Time 1 ms ～ 2.00 s。SYNC がオンのときは音符の長さ（初期値：約 350 ms） SYNC Time の左にあるトグル（初期値：オフ） Feedback 0 – 95 %（初期値：35 %） Mix 0 – 100 %（初期値：25 %） Analog 0 – 100 %（初期値：40 %）

エフェクト	コントロール
Tape Delay	Time 1 ms 〜 2 s（表示はパーセント）（初期値：約 350 ms） Feedback 0 – 95 %（初期値：35 %） Age 0 – 100 %（初期値：40 %） Wow/Flut 0 – 100 %（初期値：30 %） Mix 0 – 100 %（初期値：25 %） Sync Off / On（初期値：Off）
Ping-Pong Delay	Time L（初期値：ノブの 30 % の位置） Time R（初期値：ノブの 45 % の位置） Feedback 0 – 90 %（初期値：40 %） Tone 0 – 100 %（初期値：50 %） Mix 0 – 100 %（初期値：30 %） Sync Off / On（初期値：On）

テンポ同期をオンにすると、ディレイタイムは音符の長さに合わせて切り替わり、DAW のテンポ（Standalone アプリではテンポ欄の値）に追従します。選べる音符の長さは、短いものから順に次のとおりです。

1/64T 1/64 1/32T 1/64D 1/32 1/16T 1/32D 1/16 1/8T 1/16D 1/8 1/4T 1/8D 1/4 1/2T 1/4D 1/2 1/2D 1Bar 2Bars 4Bars

T は 3 連符、D は付点音符です。Simple Delay では、SYNC の切り替えに応じて、Time の表示がミリ秒と音符名の間で切り替わります。Tape Delay と Ping-Pong Delay のタイムのノブは、位置をパーセントで表示します。

モジュレーション

エフェクト	コントロール
Chorus	Rate 0.05 – 5 Hz（初期値：0.60 Hz） Depth 0 – 100 %（初期値：50 %） Width 0 – 100 %（初期値：70 %） Mix 0 – 100 %（初期値：40 %）
Flanger	Rate 0.05 – 5 Hz（初期値：0.30 Hz） Depth 0 – 100 %（初期値：50 %） Feedback −95 … +95 %（初期値：ノブの 50 % の位置） Mix 0 – 100 %（初期値：50 %） Width 0 – 100 %（初期値：100 %） Through-Zero Off / On（初期値：Off）
Phaser	Rate 0.02 – 8 Hz（初期値：0.50 Hz） Depth 0 – 100 %（初期値：60 %） Resonance 0 – 95 %（初期値：40 %） Mix 0 – 100 %（初期値：50 %） Width 0 – 100 %（初期値：100 %） Stages 4 6 8（初期値：6）
Tremolo	Speed 0.1 – 12 Hz（初期値：4.00 Hz） Depth 0 – 100 %（初期値：60 %） Shape 0 – 100 %（初期値：0 %） Width 0 – 100 %。0 % ではモノラルのトレモロ（初期値：0 %） Mix 0 – 100 %（初期値：100 %）

エフェクト	コントロール
Vibe	Speed 0.1 – 10 Hz（初期値：2.00 Hz） Intensity 0 – 100 %（初期値：60 %） Mix 0 – 100 %（初期値：50 %） Width 0 – 100 %（初期値：100 %） Mode Chorus / Vibrato（初期値：Chorus）

リバーブ

エフェクト	コントロール
Spring Reverb	Dwell 0 – 100 %（初期値：50 %） Tone 0 – 100 %（初期値：50 %） Mix 0 – 100 %（初期値：25 %） Boing 0 – 100 %（初期値：40 %）
Hall Reverb	Decay 0.25 – 10 s（初期値：ノブの 65 % の位置） Damping 0 – 100 %（初期値：40 %） Mix 0 – 100 %（初期値：22 %） Width 0 – 100 %（初期値：100 %） Pre-delay 0 – 100 ms（初期値：30 ms）

ゲート

エフェクト	コントロール
Noise Gate	Threshold −80 … 0 dB（初期値：−55 dB） Attack 0.1 – 50 ms（初期値：2 ms） Release 5 – 1000 ms（初期値：120 ms） Hold 0 – 500 ms（初期値：30 ms） Range −80 … 0 dB（初期値：−80 dB） Hi Focus Off / On（初期値：Off）

Twin-GTR には、全体に働くノイズゲートはありません。必要な位置のスロット（たとえばチェーンの先頭）に Noise Gate を配置してください。

8.6 EQ

EQ は、最大 6 バンドのパラメトリックイコライザーです。新しい EQ はフラットで、バンドはありません。チェーンに複数の EQ を置いた場合、バンドは EQ ごとに独立しています。

設定	範囲
バンド数	最大 6
タイプ	Low Cut, Low Shelf, Bell, High Shelf, High Cut
Freq	20 Hz – 20 kHz
Gain	−24 ～ +24 dB（0.1 dB 刻み）
Q	0.1 ～ 10（初期値 0.707）
EQ の出力レベル	−12 … +12 dB

Flow ビューでは、パラメーターパネルが周波数特性のグラフ（縦軸 ±24 dB）になり、その背後に EQ を通ったあとの信号のスペクトラムがリアルタイムで表示されます。カーブを直接操作します。グラフ内には、次のヒントが表示されます。

`Click the line to add a band - click node = on/off - wheel = Q - double-click = remove`

操作	動作
ラインをクリック	その位置にバンドを追加します。左端付近ではローカット、右端付近ではハイカット、それ以外ではベルになります。
ノードをドラッグ	左右で周波数、上下でゲインを設定します。
ノードの上でマウスホイール	Q を変更します。
ノードをクリック	そのバンドのオン・オフを切り替えます。
ノードを右クリック	そのバンドの編集ボックスを開きます。タイプ、`Freq`、`Gain`、`Q` を数値で入力でき、オン・オフと削除のボタンもあります。
ノードをダブルクリック	バンドを削除します。
グラフ右上の電源ボタン	EQ のスロットをバイパスします。グラフに `BYPASSED` と表示されます。

Rack ビューでは、バンドごとに `Freq`、`Gain`、`Q` のノブとタイプの表示があります。`+ ADD BAND` でバンドを追加します。

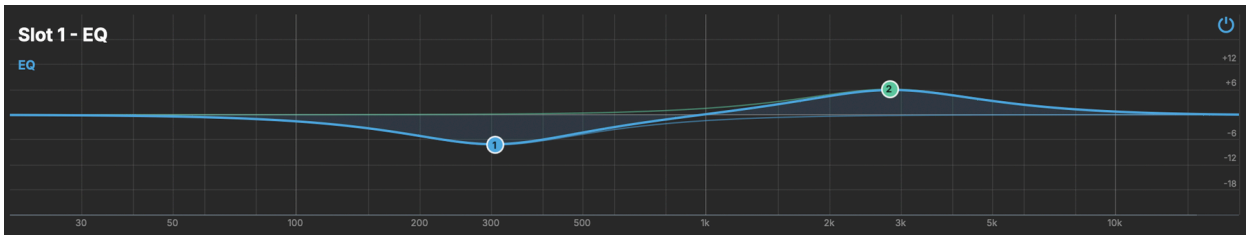


図 11　EQ のグラフ

8.7　NAM キャプチャーと IR

Twin-GTR は、Neural Amp Modeler のキャプチャー（`.nam`）とインパルスレスポンス（`.wav`、`.aiff`、`.aif`）を読み込めます。取り込んだファイルは、それぞれ NAM または IR カテゴリーの 1 つのギアになります。名前はファイル名と同じで、ほかのギアと同じようにスロットに配置できます。

ファイルを取り込む

1. スロットをダブルクリックして、ギアセレクターを開きます。
2. NAM または IR カテゴリーを選びます。
3. + Add NAM または + Add IR をクリックし、ファイルを選びます。
4. 新しいギアがすぐに一覧に追加され、強調表示されます。タイルをクリックすると、スロットに入ります。

ファイルは、`Documents/noshigeSound/Twin-GTR` 内の `NAM` または `IR` フォルダーにコピーされます（元のファイルは残ります）。同じ名前のファイルがある場合は、番号を付けたコピーが作られ、上書きはされません。2 つのフォルダーにファイルを直接入れた場合は、次に Twin-GTR を起動したときに読み込まれます。サブフォルダー内は対象外です。

ギア	コントロール	補足
NAM キャプチャー	Input −20 … +20 dB（初期値：0 dB） Output −20 … +20 dB（初期値：0 dB）	モノラル。キャプチャーのサンプルレートで動作し、プロジェクトのサンプルレートと異なる場合はリサンプリングされます。
IR	Mix 0 – 100 %（初期値：100 %） Level −24 … +24 dB（初期値：0 dB）	読み込み時に、無音部分の除去、ノーマライズ、プロジェクトのサンプルレートへのリサンプリングが行われます。

重要
プリセットは、NAM キャプチャーや IR をファイル名で参照します。ファイルの名前を変えたり、移動や削除をしたりすると、それを使っているプリセットはそのギアを読み込めなくなります。Twin-GTR には、取り込んだファイルの名前変更や削除を行う機能はありません。ファイルは 2 つのフォルダー内で管理してください。

第 9 章

キーボード操作

Twin-GTR は、ピッキングする手をギターから離さずに済むよう、コンピューターのキーボードから操作できます。キーは、プラグインのウィンドウがキーボードの入力を受け付けている間に働きます。先にウィンドウをクリックしてください。テキスト欄に入力している間は無視されます。また、DAW が一部のキーを独自のコマンドに使っている場合があります。

9.1 キーのペアでコントロールを動かす

選択中のスロットのコントロールは、キーのペアで動かせます。中段のキーでコントロールを上げ、その下のキーで同じコントロールを下げます。ペアは、画面に並んでいるコントロールの左から順（入力ゲイン、ギア固有のコントロール、出力ゲイン）に対応します。

コントロール	1	2	3	4	5	6	7	8
上げる	a	s	d	f	g	h	j	k
下げる	z	x	c	v	b	n	m	,

1 回押すごとに、ノブはその範囲の 4 % ずつ動きます。スイッチやボタングループは、選択肢が 1 つずつ切り替わります。

9.2 ショートカット一覧

キー	動作
1 … 8	スロット 1 〜 8 を選択します。0.6 秒以内に同じ数字をもう一度押すと、そのスロットが同じカテゴリーの次のギアに切り替わります。空のスロットでは、最初の 1 回で、最初のカテゴリーの最初のギアが入ります。
Shift + 1 … 8	スロットを選択し、次のカテゴリーに切り替えます（そのカテゴリーの最初のギアが入ります）。
← / →	選択を左右のスロットに移動します。スロットを選択していないときは、→ で最初のスロット、← で最後のスロットを選択します。
↑ / ↓	選択中のスロットを、同じカテゴリーの前後のギアに切り替えます。
[/] *	選択中のスロットを、前後のカテゴリーに切り替えます。
Space *, Enter	選択中のスロットのバイパスを切り替えます。
i *	選択中のスロットの後ろに空のスロットを挿入します。スロットを選択していないときは末尾に追加します。
Backspace *, Delete	選択中のスロットを削除します。
t *	チューナーを開閉します。
a s d f g h j k	選択中のスロットのコントロール 1 〜 8 を上げます。
z x c v b n m ,	選択中のスロットのコントロール 1 〜 8 を下げます。
Cmd / Ctrl + = / -	ウィンドウサイズを 1 段階大きく / 小さくします。
Cmd / Ctrl + S	現在のプリセットを保存します（Save ボタンと同じ）。

キー	動作
`Cmd`/`Ctrl` + `Z`	アンドゥ。
`Shift` + `Cmd`/`Ctrl` + `Z`, `Cmd`/`Ctrl` + `Y`	リドゥ。
`Esc`	開いているパネル、セレクター、カードを閉じます。

* のキーは変更できます。`Enter` と `Delete` の動作は常に固定です。カテゴリーは、Booster、Amp、Comp、Cab、Modulation、Delay、Reverb、Gate、EQ、NAM、IR の順に切り替わります。ギアのないカテゴリーは飛ばされます。

9.3　キーの変更

次の 7 つの操作は、キーを変更できます。Settings の `KEYBOARD` に一覧があります。

`Bypass slot` `Previous category` `Next category` `Insert slot` `Remove slot` `Tuner window` `Cycle view (Flow/Rack/Live)`

1. 操作の横のボタンをクリックします。ボタンには現在のキー、または `(unset)` が表示されています。
2. ボタンの表示が `Press a key... (Esc)` に変わります。新しいキーを押してください。`Esc` で取り消します。

`Reset shortcuts to defaults` で、キーを初期状態に戻せます。キーの設定は、ユーザーアカウントの設定として保存されます。

第 10 章

MIDI Switcher

MIDI フットスイッチやコントローラーで、プリセット、Song、バンクの切り替え、スロットのオン・オフ、チューナーの開閉ができます。割り当てはすべて、スイッチを「押す」操作に対するものです。ノブを MIDI コントローラーに割り当てることはできません。外部からノブを動かすには、DAW のオートメーションをお使いください。

> **重要**
> MIDI による切り替えを使う間は、Twin-GTR のウィンドウを開いたままにしてください。

10.1　コントローラーを接続する

Settings を開き、`MIDI Switcher Setup...` をクリックします。`MIDI INPUT DEVICES` セクションの内容は、Twin-GTR の使い方によって異なります。

- **Standalone アプリ：**MIDI 入力デバイスの一覧が表示されます。お使いのデバイスを選んでください。一覧にない場合は、接続してから `Rescan` をクリックします。
- **DAW 内：**`MIDI is routed by your host (DAW). Enable Twin-GTR's MIDI input there.` と表示されます。DAW 側で、Twin-GTR への MIDI 入力を設定してください。

この画面を開いている間、`Last:` で始まる行に、受信したメッセージと、それによって実行される動作（割り当てがない場合は `(unmapped)`）が表示されます。

10.2　フットスイッチを割り当てる

1. `COMMANDS` セクションで、割り当てたいコマンドの行の `Learn` をクリックします。
2. ボタンの表示が `Listening...` に変わります。フットスイッチを押します。
3. 行にメッセージが表示されます（例：`CC 64 (ch 1)`）。MIDI チャンネルも割り当ての一部として記憶されます。

`Clear` で、その行の割り当てを解除します。割り当てのない行には `not set` と表示されます。初期状態では、何も割り当てられていません。`Reset all MIDI mappings` で、すべての行の割り当てと Program Change の設定を消去します。

コマンド	動作
`Go to preset 1` … `Go to preset 8`	現在の Song のプリセット 1 〜 8 を選択します。
`Next preset`, `Previous preset`	プリセットを順に切り替えます。
`Next song`, `Previous song`	Song を順に切り替えます。
`Next bank`, `Previous bank`	バンクを順に切り替えます。
`Tuner on/off`	チューナーを開閉します。
`Slot 1 on/off` … `Slot 8 on/off`	スロット 1 〜 8 のバイパスを切り替えます。

Twin-GTR は、ノート、コントロールチェンジ、プログラムチェンジのメッセージを受け付けます。「押した」と判定されるのは、ノートオン、値が 64 以上のコントロールチェンジ、またはプログラムチェ

ンジを受信したときです。割り当てはユーザーアカウントごとに保存され、すべてのインスタンスで使われます。

10.3　プログラムチェンジ

PROGRAM CHANGE セクションの Program Change selects preset は、初期状態でオンです。オンの間、コマンドに割り当てられていないプログラムチェンジを受信すると、現在のバンク全体を通した順番でプリセットが選ばれます（最初の Song のプリセット、次に 2 番目の Song のプリセット、という順）。必要に応じて Song も切り替わります。バンク内のプリセット数を超える番号は無視されます。

その横のメニューで、番号の数え始めを First preset = PC 0（初期設定）または First preset = PC 1 から選びます。

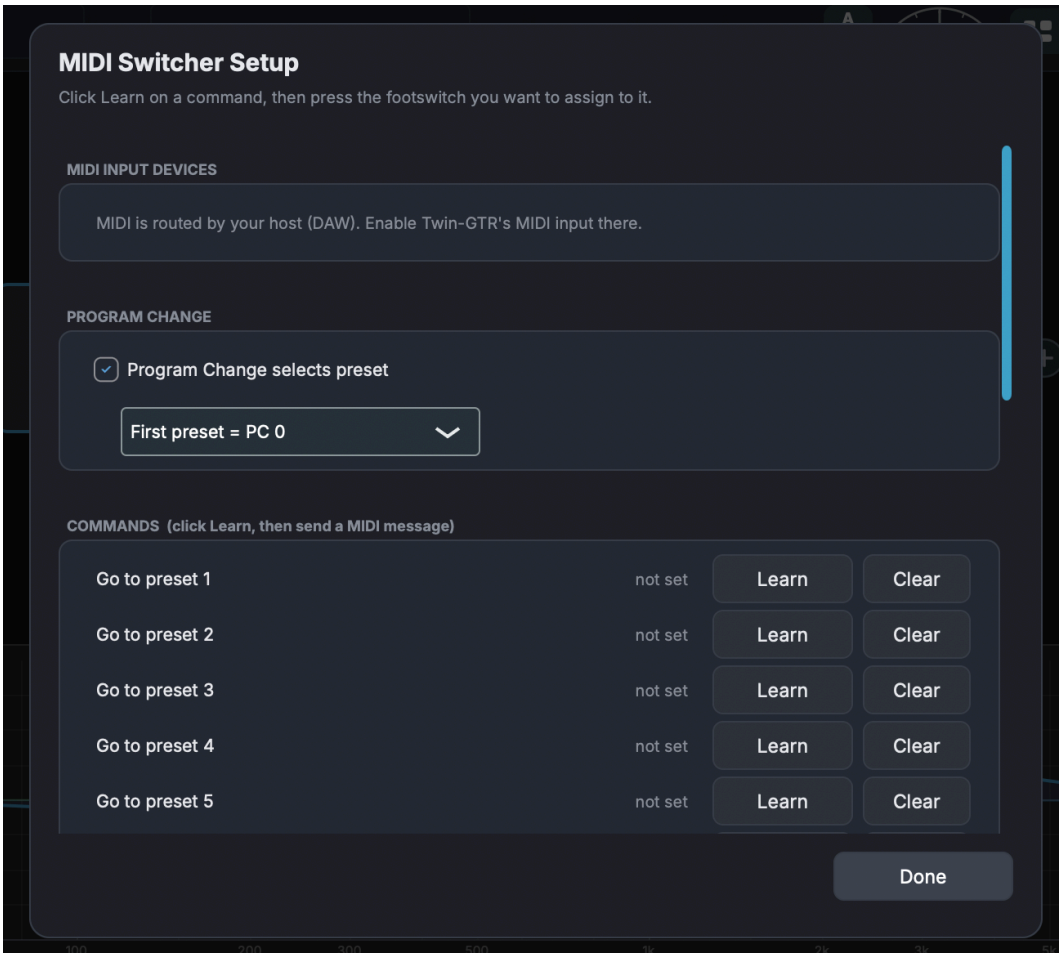


図 12　MIDI Switcher Setup

第 11 章

チューナーとメトロノーム

11.1 チューナー

トップバーのチューナーアイコンをクリックするか、`t` キーを押すと、`TUNER` がウィンドウ全体に表示されます。チェーンに入る前の音を検出するため、スロットのギアの影響は受けません。

要素	内容
音名	弾いている音の音名。`C` ～ `B`、半音は # で表示されます（`C#`、`D#` …）。音が検出されないときは `—` と `Play a single note` が表示されます。
目盛り	音名からのずれを、`−50` ～ `+50` セントで示します。
`IN TUNE`	ずれが 3 セント以内のときに表示されます。それ以外のときは周波数が Hz で表示されます。
`A4`	基準ピッチ。415 ～ 465 Hz（1 Hz 刻み）。初期値は 440 Hz。
`Mute`	チューナーを開いている間、出力をミュートします。初期状態でオンです。

チューナーの検出範囲は、約 40 Hz ～ 1350 Hz です。閉じるには、チューナーの閉じるボタンまたは `t` キーを使います。MIDI フットスイッチで開閉することもできます。



図 13　チューナー

11.2　テンポ

トップバーのテンポ欄には、`120 BPM` のようにテンポが表示されます。メトロノームと、テンポ同期をオンにしたディレイが、このテンポを使います。

- **DAW 内：**プロジェクトのテンポに追従します。欄はグレー表示になり、編集できません。
- **Standalone アプリ**（またはテンポ情報のないホスト）：欄をクリックして、20 〜 300 BPM の範囲でテンポを入力します。初期値は 120 です。このテンポはプリセットではなく、DAW のプロジェクトに保存されます。

11.3　メトロノーム

テンポ欄の横のメトロノームアイコンをクリックすると、小さなパネルが開きます。

コントロール	内容
`Start` / `Stop`	クリック音を開始 / 停止します。
`Beat`	拍子：`2/4`、`3/4`、`4/4`、`5/4`、`6/8`、`7/8`。DAW から拍子の情報が得られる場合、ラベルは `Beat (host)` になります。
`Vol`	クリック音の音量。

クリック音は Twin-GTR の出力に混ぜられ、1 拍目にはアクセントが付きます。ギターを弾いていなくても鳴り、チューナーが出力をミュートしている間は鳴りません。`OUT` メーターには表示されません。

> **メモ**
> クリック音はプラグインの出力の一部ですので、その出力を録音やバウンスすると、クリック音も記録されます。バウンスの前にメトロノームを止めてください。

第 12 章

スキン

スキンは、Twin-GTR の見た目（シグナルチェーンの背景、コントロールの背景、ギアごとの画像）を変える機能です。付属のスキン Sample Skin が、初回起動時に選ばれています。選んだスキンは、ユーザーアカウントの設定として記憶されます。

12.1　スキンを選ぶ

1. Settings を開き、APPEARANCE の Customize Skin... をクリックします。
2. 上部のドロップダウンでスキンを選びます。Default は、標準の見た目です。
3. Done をクリックします。

12.2　スキンを作る

1. スキンエディターで New をクリックし、スキンの名前を入力します。既存のスキンをもとに作る場合は、そのスキンを選んで Duplicate をクリックします。
2. Target をクリックし、画像を設定する対象を選びます：Background: Chain、Background: Controls、または Gear: のサブメニューにある各ギア。
3. Import image... をクリックし、PNG または JPG のファイルを選びます。
4. プレビュー上で、画像をドラッグして位置を、角をドラッグして大きさを調整します。
5. ほかの対象も同じ手順で設定し、Done をクリックします（Cancel / Esc でエディターを閉じます）。

エディターには、ほかに次のコントロールがあります。

コントロール	内容
Reset	選択中の対象から画像を取り除きます（画像があるときのみ表示）。画像がないとき、プレビューには No image と表示されます。
Background visibility	0 〜 100 %。値を大きくするほど、パネルを通して背景の画像がよく見えるようになります。
Glass	0 〜 100 %。パネルにすりガラスのような質感を加えます。0 % では通常のパネルになります。
Rename / Delete	選択中のスキンの名前変更 / 削除。スキンを削除すると、そのフォルダーと画像も削除されます。

> メモ
> Sample Skin は編集できません。変更する場合は Duplicate でコピーを作成してください。ご自身のスキンは `Documents/noshigeSound/Twin-GTR/Skins` に、スキンごとのフォルダーとして保存されます。

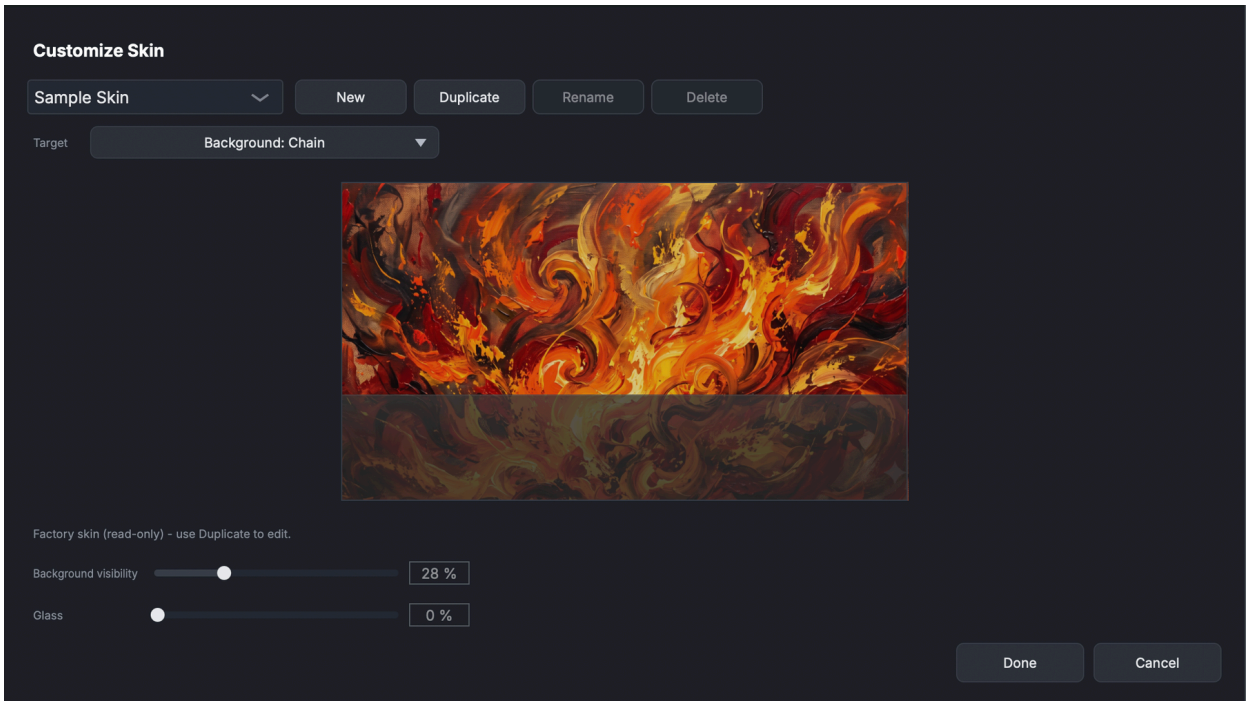


図 14　スキンエディター

第 13 章

LITE と PRO：音質、サンプルレート、レイテンシ

13.1　LITE と PRO

Twin-GTR のアンプ、ブースター、コンプレッサー、キャビネットは、2 つの品質モードのどちらかで動作します。トップバーの `LITE` | `PRO` スイッチで、これらすべてのモードをまとめて切り替えます。

	`LITE`	`PRO`
音	軽量なモード。忠実度はわずかに下がります。	フル品質のモード。
CPU 負荷	低い。	高い。
初期設定	はい。	—
向いている場面	素早い反応が大切な、演奏や録音。	音の忠実さを優先したい、バウンスや仕上げ。
48 kHz でレイテンシが増えないバッファーサイズ	128 サンプルの倍数。	256 サンプルの倍数。

ギア、そのコントロール、プリセットは、どちらのモードでも同じです。エフェクト、NAM キャプチャー、IR に LITE / PRO の区別はありません。

このモードはインスタンスごとの設定です。DAW のプロジェクトに保存され、プリセットには含まれません。そのため、プリセットを読み込んでも変わりません。切り替えるとギアが読み込み直され、その間は出力が一時的に無音になり、`Loading...` と表示されます。

13.2　サンプルレート

Twin-GTR は、48 kHz と 96 kHz でネイティブに動作します。この 2 つのサンプルレートでは、信号はサンプルレート変換なしでギアを通ります。44.1 kHz と 88.2 kHz では、最も近いネイティブのレートとの間でリサンプリングが行われます。

サンプルレート	**動作**	**通知**
96 kHz	ネイティブ。	—
88.2 kHz	96 kHz との間でリサンプリング。	`Resampling active`
48 kHz	ネイティブ。	—
44.1 kHz	48 kHz との間でリサンプリング。	`Resampling active`
上記以外	非対応。出力はミュートされます。	`Unsupported sample rate`

通知は `OK` ボタンのあるカードとして表示されます。内容は次のとおりです。

タイトル	本文と意味
Resampling active	「44100 Hz is resampled to the 48000 Hz engine. Audio is processed, with a slight quality reduction and added latency (reported to the host for delay compensation).」44.1 kHz または 88.2 kHz に変わったときに 1 回表示されます。音質がわずかに下がり、レイテンシが増えますが（DAW に通知されます）、通常どおり使えます。
Unsupported sample rate	「Twin-GTR currently supports 44.1 kHz / 48 kHz / 88.2 kHz / 96 kHz only.」対応しているサンプルレートにプロジェクトを設定するまで、出力はミュートされたままになり、このカードが約 30 秒ごとに表示されます。
Internal rebuffering	「Host buffer size N is internally rebuffered for the models, adding S samples (M ms) of latency (reported to the host for delay compensation).」バッファーサイズが、レイテンシの増える値に変わったときに表示されます。次の節をご覧ください。

> **ヒント**
> 信号の経路を最も短くするには、プロジェクトまたはオーディオインターフェースを 48 kHz か 96 kHz に設定してください。

Pro Tools では、44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz のセッションでのみ Twin-GTR が一覧に表示されます。

13.3　レイテンシ

Twin-GTR は、どのバッファーサイズでも動作します。48 kHz と 96 kHz では、DAW のバッファーサイズが次のいずれかであれば、レイテンシは発生しません（0 サンプル）。

サンプルレート	品質	レイテンシが増えないバッファーサイズ
96 kHz	LITE, PRO	256 サンプルの倍数（256、512、1024 …）
48 kHz	PRO	256 サンプルの倍数（256、512、1024 …）
48 kHz	LITE	128 サンプルの倍数（128、256、512 …）

それ以外のバッファーサイズでは、Twin-GTR が内部で信号をバッファリングし直します。これにより一定のレイテンシが加わり、その量は `Internal rebuffering` のカードにサンプル数とミリ秒で表示されます。44.1 kHz と 88.2 kHz では、リサンプリングによるレイテンシも加わります。

いずれの場合も、レイテンシは DAW に通知され、遅延補正に使われます。44.1 kHz と 48 kHz では、`LITE` と `PRO` を切り替えるとレイテンシの値が変わることがあります。

> **メモ**
> オフラインバウンスや書き出しにも対応しています。DAW がリアルタイムより速くレンダリングしても、正しく処理されます。

第 14 章

プリセット、A/B、アンドゥ

14.1　バンク、Song、プリセット

ライブラリは 3 階層になっています。バンクの中に Song があり、Song の中にプリセットがあります。トップバーの 3 つのドロップダウンに、現在のバンク、Song、プリセットが表示されます。ライブラリには最大 128 バンク、1 バンクに最大 128 Song、1 Song に最大 128 プリセットを保存できます。

プリセットには、シグナルチェーン一式が保存されます。Song は、1 つの曲で使うプリセット（たとえばクリーン、クランチ、リード）をまとめるためのものです。新しいバンクには Song が 1 つ（`Song 1`）、新しい Song には 8 つのプリセット（`Preset 1` 〜 `Preset 8`）が用意されます。一度も保存していないプリセットは空で、選択するとチェーンは初期状態に戻ります。

ライブラリは `Documents/noshigeSound/Twin-GTR/Presets` に保存され、すべての DAW と Standalone アプリの、すべての Twin-GTR で共有されます。1 つのインスタンスで行った変更は、約 1 秒以内にほかのインスタンスにも反映されます。

14.2　ファクトリープリセット

`Factory` バンクには、3 つの Song と、それぞれ 4 つのプリセットが入っています。

Song	プリセット	チェーン
Clean Tones	Sparkle Clean	Blackface 65 → Opto-2A → Tweed 212
	Pristine Edge	Matchbox 30 → Brit 412 → Chorus
	Funky Squeeze	Matchbox 30 → FET-76 → Tweed 212
	Crisp Cut	Aqua Drive → Blackface 65 → FET-76 → Brit 412
Crunch & Drive	British Crunch	Brit 800 → FET-76 → Brit 412
	Boosted Tweed	Aqua Drive → Matchbox 30 → Tweed 212
	Centaur Bite	Centaurus → Brit 800 → Brit 412
	Chunky Rhythm	Tread 100 → Tweed 212
High Gain & Lead	Aqua Ecstasy	Centaurus → Euphoria 101 → FET-76 → Brit 412
	Modern Metal	Centaurus → Tread 100 → FET-76 → Brit 412
	Howling Lead	Aqua Drive → Solo 100 → Tweed 212 → Chorus
	Liquid Sustain	Centaurus → Solo 100 → FET-76 → Brit 412 → Simple Delay → Hall Reverb

重要

`Factory` バンクは、ライブラリ内の通常のバンクと同じで、プリセットを上書き保存できます。上書きしたファクトリープリセットを元に戻す機能は、Twin-GTR にはありません。元のプリセットを残しておきたい場合は、ご自身の音を別のプリセットや別のバンクに保存してください。

14.3　プリセットの操作

操作	手順
選ぶ	Bank、Song、Preset のドロップダウンを開いて項目をクリックするか、`<` / `>` で前後のプリセットに移動します。
保存する	`Save` をクリックするか、`Cmd`/`Ctrl` + `S` を押します。上書きの前には必ず確認が表示されますので、`Overwrite` で確定します。ファクトリープリセットの場合は `Overwrite factory preset?` と表示されます。
新しいプリセットとして保存する	「別名で保存」はありません。`Copy` をクリックし、別のプリセットを選んで（または追加して）`Paste` をクリックし、`Save` で保存します。
インスタンス間でコピーする	あるインスタンスで `Copy` し、別のインスタンスで `Paste` します。コピーした音は、すべての Twin-GTR で共有されます。
追加する	ドロップダウンの一番下にある `+ Add Bank`、`+ Add Song`、`+ Add Preset` をクリックし、名前を入力します。
名前を変える	ドロップダウン内の項目の名前をダブルクリックするか、項目を右クリックします。閉じた状態のドロップダウンを右クリックすると、現在の項目の名前を変更できます。
並べ替える	項目にポインターを重ね、ハンドル（`≡`）を上下にドラッグします。
削除する	項目にポインターを重ね、`×` をクリックして、`Delete` で確定します。この操作は取り消せません。

プリセット名の後ろのアスタリスク（`Sparkle Clean *`）は、読み込みまたは保存のあとで音が変更されていることを示します。その状態で別のプリセットを選ぶと、`Discard unsaved changes?` と確認が表示されます。`Continue` で切り替え、`Cancel` で現在のプリセットに留まります。

最後の 1 つのバンク、およびバンク内の最後の 1 つの Song は削除できません。Song 内の最後の 1 つのプリセットを削除すると、内容が消去され、名前が `Preset 1` になります。上限に達した階層では、`Preset limit reached (128)` のような短いメッセージが表示されます。何もコピーしていない状態でペーストすると、`Nothing to paste` と表示されます。

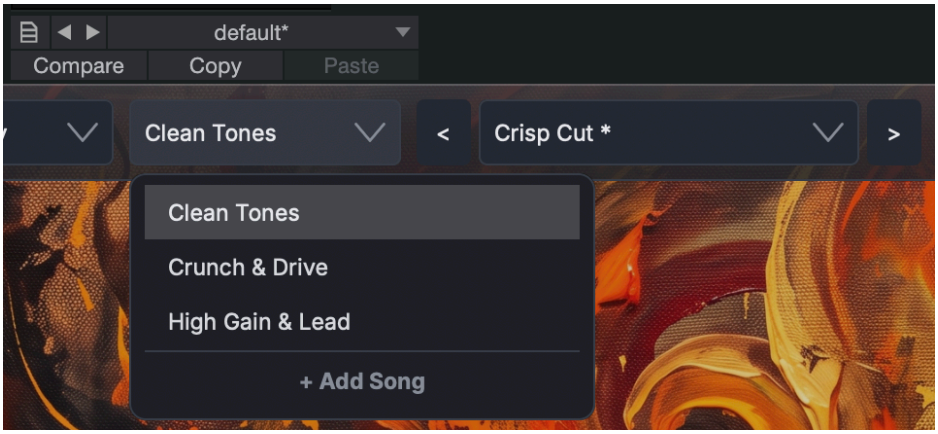


図 15　Preset ドロップダウン

プリセットに含まれるもの

プリセットに保存される	プリセットに保存されない
スロットの数。各スロットのギア、オン・オフ、すべてのノブ・ボタン・スイッチの値、EQ のバンド	IN / OUT、LITE / PRO、Model Load Mode、手動で設定したテンポ、A/B、メトロノームとチューナーの設定、ウィンドウサイズ、ビュー、スキン、キーボードと MIDI の割り当て

DAW のプロジェクトには、現在の音の状態一式に加えて、IN、OUT、LITE / PRO、Model Load Mode、テンポ、および選択していたバンク・Song・プリセットが保存されます。ウィンドウサイズ、ビュー、スキン、キーボードと MIDI の割り当ては、ユーザーアカウントの設定として保存されます。

14.4　プリセットの保管場所

プリセットとそのほかのデータは、書類（Documents）フォルダー内の `noshigeSound/Twin-GTR` に保存されます。Settings の SHORTCUTS にある Open Presets Folder をクリックすると、`Presets` フォルダーが Finder / エクスプローラーで開きます。

種類	macOS	Windows
プリセット（バンク、Song、プリセット）	`~/Documents/noshigeSound/Twin-GTR/Presets`	`Documents\noshigeSound\Twin-GTR\Presets`
NAM キャプチャー	`~/Documents/noshigeSound/Twin-GTR/NAM`	`Documents\noshigeSound\Twin-GTR\NAM`
IR	`~/Documents/noshigeSound/Twin-GTR/IR`	`Documents\noshigeSound\Twin-GTR\IR`
スキン	`~/Documents/noshigeSound/Twin-GTR/Skins`	`Documents\noshigeSound\Twin-GTR\Skins`
ユーザーアカウントの設定	`~/Library/Application Support/noshigeSound/Twin-GTR/Twin-GTR.settings`	`%APPDATA%\noshigeSound\Twin-GTR\Twin-GTR.settings`

設定ファイルには、ウィンドウサイズ、ビュー、選択中のスキン、キーボードと MIDI の割り当てが保存されます。Twin-GTR をアップデートまたはアンインストールしても、これらのフォルダーとファイルは削除されません。

> **重要**
> `Presets` フォルダーは、Twin-GTR が管理するライブラリです。フォルダー内のファイルを手作業で名前変更、移動、削除しないでください。バンク、Song、プリセットの追加、名前変更、並べ替え、削除は、プラグインの画面で行ってください。

> **ヒント**
> プリセットを、そこで使っている NAM キャプチャー、IR、スキンと一緒にバックアップするには、`noshigeSound/Twin-GTR` フォルダー全体をコピーしてください。

14.5 Model Load Mode

ギアのモデルは、メモリーを使い、読み込みにも時間がかかります。Settings の GENERAL にある Model Load Mode で、どこまでのモデルをあらかじめ読み込んでおくかを決めます。横の ? にポインターを重ねると、簡単な説明が表示されます。

モード	読み込まれるもの	特徴
All	NAM キャプチャーと IR を含む、すべてのギア。	どこへ切り替えても瞬時。メモリーの使用量は最大。
Bank	現在のバンクのどこかで使われているすべてのギア。	バンク内の切り替えは瞬時。
Song	現在の Song のプリセットで使われているギア。Song を変えると読み込み直します。	Song 内の切り替えは瞬時。初期設定。
Preset	現在のプリセットに必要なものだけ。	メモリーの使用量は最小。まだ読み込まれていないギアを使うプリセットに切り替えると、Loading... の表示とともに短い無音が入ります。

この設定はインスタンスごとのもので、DAW のプロジェクトに保存されます。変更するとモデルが読み込み直されます。

> **ヒント**
> ライブでは、1 曲で使うプリセットを 1 つの Song にまとめ、モードを Song のままにしておくと、曲中の切り替えが瞬時に行われます。

14.6 A/B 比較

トップバーの A / B トグルは、現在の音を 2 通り保持します。もう一方の文字をクリックすると、いま聴いている音が元の側に保存され、もう一方の側の音が呼び出されます。最初は、両方とも同じ音です。片方で何かを変更し、行き来しながら聴き比べてください。

A/B は一時的なものです。プリセットにも DAW のプロジェクトにも保存されず、プリセットの読み込み、ペースト、プロジェクトの開き直しを行うと最初の状態に戻ります。気に入った側を残すには、その側に切り替えてから Save をクリックしてください。

14.7 アンドゥとリドゥ

プラグインのウィンドウが選択されている場合、Cmd/Ctrl + Z でコントロールの直前の変更を取り消し、Shift + Cmd/Ctrl + Z または Cmd/Ctrl + Y でやり直せます（DAW 側がそのキーを使う場合を除く）。約 0.5 秒以内に行った変更は、1 つの操作としてまとめられます。プリセットの読み込み、ペースト、A/B の切り替えを行うと、アンドゥの履歴は消去されます。

第 15 章

ライセンスとアクティベーション

まず、要点は次のとおりです。

確認したいこと	答え
ライセンスなしで使えますか	トライアル期間中のみ使えます。その後は、アクティベートが必要です。
トライアルはありますか	はい。14 日間、すべての機能を使えます。プラグインの中で開始でき、アカウントは不要です。1 台のコンピューターにつき 1 回です。
残り日数はどこで確認できますか	Settings の `LICENSE` の行。`Free Trial` と `Trial - N days left` が表示されます。
トライアルが終わるとどうなりますか	アクティベートするまで、出力が無音になり、アクティベーション画面が表示されます。
アクティベートに必要なものは	noshigesound.com アカウントのメールアドレスとパスワード、そしてライセンスキーです。3 つともプラグインの画面に入力します。
インターネットなしでアクティベートできますか	はい。永久ライセンスであれば、オンラインの機器との間でファイルをやり取りしてアクティベートできます。
何台で使えますか	1 ライセンスにつき、同時に最大 3 台です。

Twin-GTR は、14 日間すべての機能をトライアルとしてお使いいただけます。その後も使い続けるには、ライセンスでアクティベートしてください。トライアルと製品版は同じインストールで、アクティベートするとそのまま製品版になります。

15.1　14 日間のトライアル

1. アクティベートしておらず、トライアルも開始していないコンピューターで Twin-GTR のウィンドウを開くと、`Start Free Trial?` と表示されます。`Start 14-day Trial` をクリックします。
2. `Trial Started!` と表示されれば、トライアルが始まっています。

`Not now` をクリックした場合は、アクティベーション画面が表示されたままになり、次にウィンドウを開いたときにもう一度案内が表示されます。

トライアルには、アカウントもライセンスキーもインターネット接続も必要ありません。トライアルは 1 台のコンピューターにつき 1 回で、やり直すことはできません。

残り日数の確認

1. トップバーの歯車アイコンをクリックして、Settings を開きます。
2. `LICENSE` の行を確認します。トライアル中は `Free Trial` と `Trial - N days left`（残り日数）が表示されます。

トライアル中にアクティベートする場合は、その行をクリックし、`Activate License` をクリックします。

> **重要**
> トライアルが終了し、アクティベートされていない状態では、出力が無音になり、ウィンドウが暗くなって、`Trial Expired` のメッセージとともにアクティベーション画面が表示されます。

15.2　オンラインでアクティベートする

必要なものは、noshigesound.com アカウントのメールアドレスとパスワード、そしてライセンスキーの 3 つです。ライセンスキーは noshigesound.com/account/licenses のライセンスページと、ライセンス発行時にお送りしたメールに記載されています。Twin-GTR のキーは `NTGTR-` で始まります。

1. Twin-GTR のウィンドウを開きます。アクティベートされていない間は、暗くなったウィンドウの上にアクティベーション画面（Online Activation）が表示されます。トライアル中は、Settings の LICENSE の行をクリックし、Activate License をクリックして開きます。
2. メールアドレス、パスワード、ライセンスキーを入力します。3 つとも同じ画面に入力します（下の表を参照）。
3. Activate をクリックします。このとき、コンピューターがインターネットに接続されている必要があります。
4. Activation Complete! と表示され、このライセンスを使用中の台数が示されます。

これで、このコンピューター上のすべての DAW と Standalone アプリで、Twin-GTR が使えるようになります。

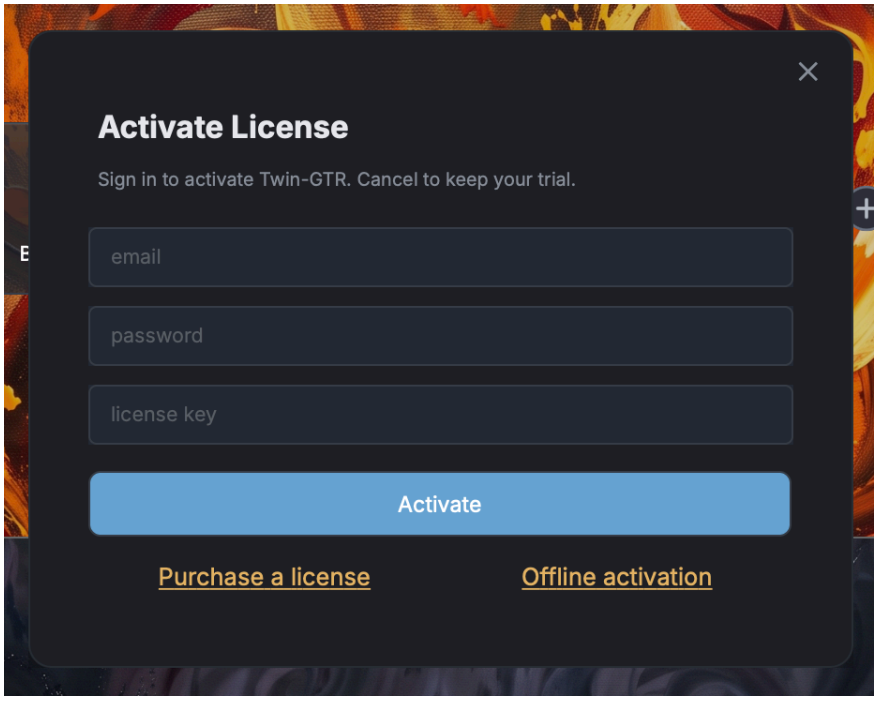


図 16　アクティベーション画面

アクティベーション画面の項目	内容
email	noshigesound.com アカウントのメールアドレス。
password	そのアカウントのパスワード。入力した文字は伏せ字で表示されます。
license key	`NTGTR-` で始まるライセンスキー。貼り付けできます。
Activate	3 つの入力内容を送信し、このコンピューターをアクティベートします。`Enter` でも実行できます。
Purchase a license	ブラウザーで noshigesound.com を開きます。
Offline activation	インターネットに接続できないコンピューター用の画面を開きます（次の節）。

> **メモ**
> ウェブサイトで 2 段階認証をお使いの場合も、プラグインでの手順は変わりません。プラグインが求めるのはメールアドレス、パスワード、ライセンスキーだけで、認証コードは求められません。

アクティベーションに失敗したとき

メッセージ	対処
Email or password is incorrect.	noshigesound.com アカウントのメールアドレスとパスワードをご確認ください。パスワードはサインインページから再設定できます。
The license key is invalid.	別の製品のキーが入力されています。Twin-GTR のキーは `NTGTR-` で始まります。
License key not found. Please check and try again.	ライセンスページからキーをコピーし直してください。
This license is registered to another account. …	ライセンスを所有しているアカウントでサインインしてください。
Maximum activation count reached for this license. …	3 台すべてが使用中です。ライセンスページで 1 台を解除してください（「コンピューターの管理」参照）。
Couldn't connect to noshigesound.com…	インターネット接続とファイアウォールを確認し、もう一度お試しください。インターネットに接続できないコンピューターでは、オフラインアクティベーションをご利用ください。

15.3　オフラインのコンピューターをアクティベートする

インターネットに接続しないコンピューターは、オンラインの機器との間で 2 つの小さなファイルをやり取りすることでアクティベートできます。対象は永久ライセンスのみです。サブスクリプションはオンラインでアクティベートしてください。 プラグイン側の画面は 3 つのステップに分かれています。アクティベーション画面の `Offline activation` をクリックして開きます。

ステップ 1 / 3：リクエストファイルを保存する（オフラインのコンピューター）

画面の項目	操作
`license key`	ライセンスキーを入力します。
`device name`	ライセンスの一覧に表示される、このコンピューターの名前です。コンピューター名が入力済みですが、変更もできます。
`Machine ID` ・ `Copy`	このコンピューターの ID です。ファイルをオンラインの機器へ持ち出せない場合にのみ使います（下のメモを参照）。
`Save request file…`	リクエストファイルを保存します。拡張子は `.nsreq` で、保存先の初期位置はデスクトップです。
`I already have a license file`	ステップ 3 に進みます。

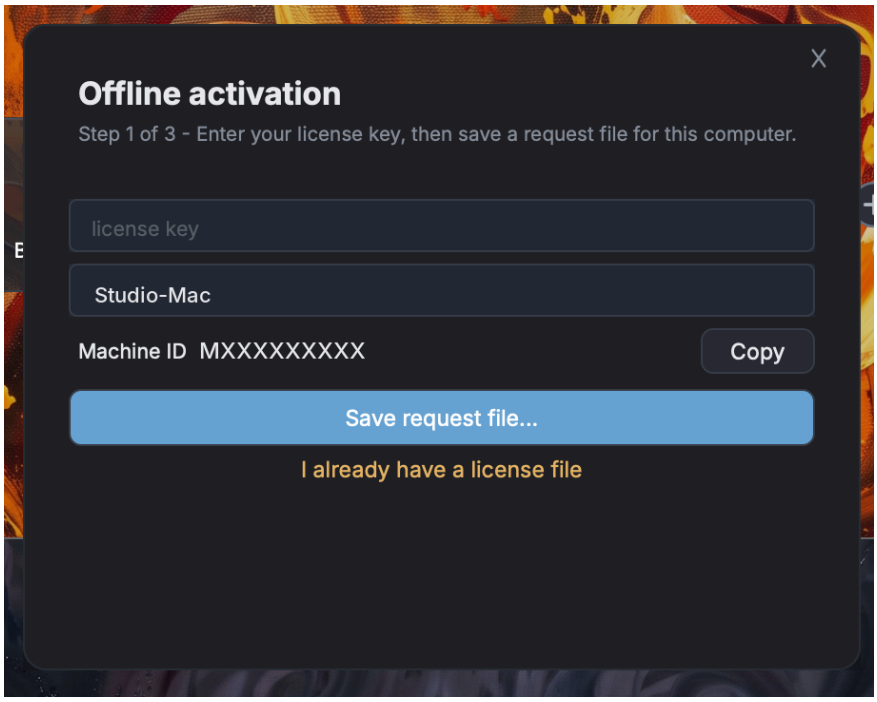


図 17　オフラインアクティベーション（ステップ 1）

ステップ 2 / 3：ライセンスファイルを受け取る（オンラインの機器）

1. `.nsreq` ファイルを、オンラインのコンピューター、タブレット、またはスマートフォンに移します。
2. noshigesound.com/account/activate-offline にサインインします。このアドレスはパネルにも表示されており、`Copy link` と `Open in browser` が使えます。
3. リクエストファイルをアップロードして `Continue` をクリックします。コンピューター名と Machine ID がプラグインの表示と同じであることを確認し、`Generate license file` をクリックします。
4. 拡張子 `.nslic` のファイルがダウンロードされます。これをオフラインのコンピューターに戻します。
5. プラグインで `Next: load the license file` をクリックします。

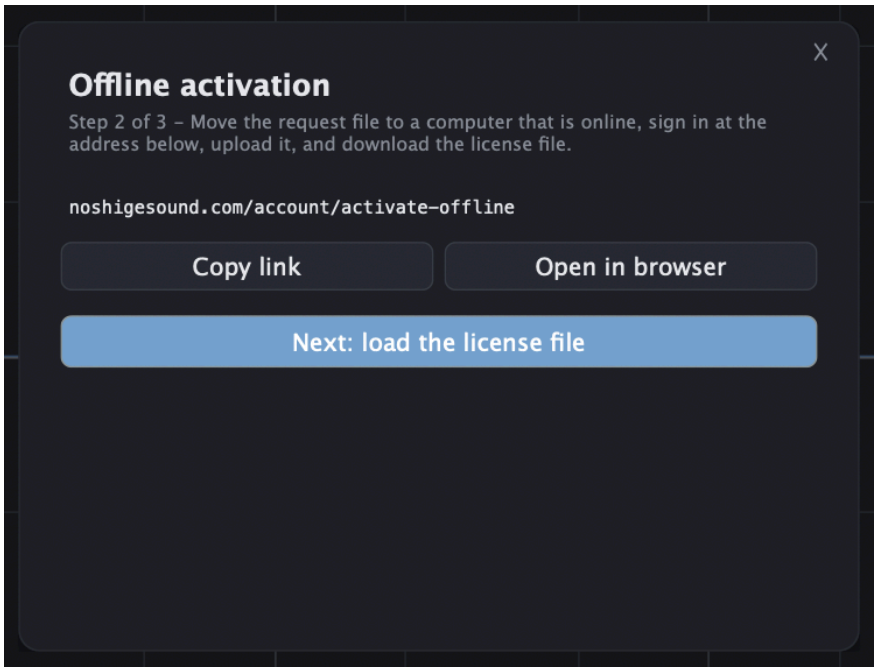


図 18　オフラインアクティベーション（ステップ 2）

ステップ 3 / 3：ライセンスファイルを読み込む（オフラインのコンピューター）

画面の項目	操作
license key	ステップ 1 と同じライセンスキーを入力します。
Drop the license file (.nslic) here	`.nslic` ファイルをここにドラッグします。
Choose file...	ファイル選択のダイアログから選ぶこともできます。
Back	前のステップに戻ります。

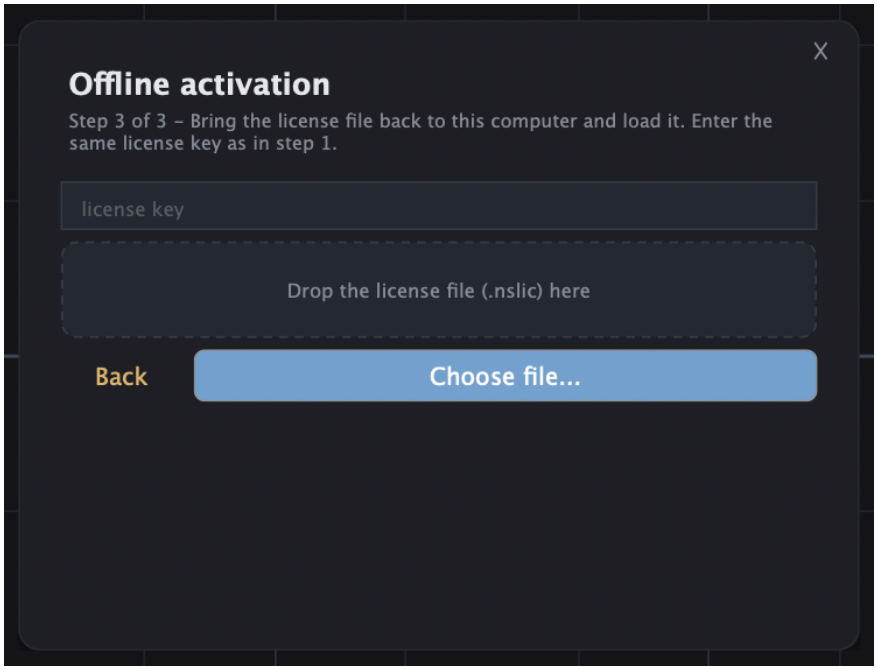


図 19　オフラインアクティベーション（ステップ 3）

Activation Complete! と表示されれば完了です。以後、インターネット接続は必要ありません。

> メモ
> ライセンスファイルは、リクエストを作成したコンピューターでのみ有効です。同じリクエストをもう一度アップロードした場合は、台数を追加で消費せずにファイルが再発行されます。オフラインのコンピューターからファイルを持ち出せない場合は、ステップ 1 に表示される Machine ID をウェブサイトに手入力する方法もあります。

オフラインアクティベーションには Twin-GTR 1.2.11 以降が必要です。

15.4　コンピューターの管理

1 つのライセンスは、同時に最大 3 台のコンピューターで使えます。台数の管理はウェブサイトで行います。プラグイン側に解除ボタンはありません。

1. サインインして noshigesound.com/account/licenses を開き、対象のライセンスを選びます。
2. `Activations` の一覧で、使わなくなったコンピューターの `Deactivate` をクリックします。
3. 新しいコンピューターを、上の手順でアクティベートします。

解除は、そのコンピューターのプラグインが次にオンラインになったときに反映されます。ウェブサイトの案内のとおり、永久ライセンスでは最長 30 日、サブスクリプションでは最長 7 日かかることがあります。それ以降、そのコンピューターのプラグインは、再度アクティベートするまで使えなくなります。アカウントページは、プラグインの License パネルにある `Manage License` からも開けます。

15.5　アクティベーション後について

永久ライセンスは、インターネットに接続していなくても使い続けられます。コンピューターがオンラインのときは、プラグインが noshigesound.com にライセンスの確認を自動で行うことがあります。音声やプロジェクトのデータが送信されることはありません。

サブスクリプションは定期的にオンラインでの確認が必要なため、ときどきインターネットに接続してください。`Online Verification Required` と表示された場合は、インターネットに接続して `Verify now` をクリックします。`Confirm Your Identity` と表示された場合は、アカウントのパスワードを入力します。いずれも通常の確認です。

15.6　License パネル

このコンピューターのライセンスの状態は、License パネルで確認できます（開き方：Settings → `LICENSE` の行）。

項目	表示内容
Status	`Activated`、`Activated (offline)`、`Trial - N days left`、`Trial Expired`、`Subscription Expired`、`Unactivated` のいずれか。
Plan	`Perpetual License`、`Monthly Subscription`、`Yearly Subscription`、`Free Trial`、`Not activated` のいずれか。
Account	アクティベートに使ったメールアドレス（オンラインの場合のみ）。
License key	ライセンスキーの全文。
Expiry	永久ライセンスは `Never Expire`。それ以外は該当する日付。

> **重要**
> License パネルにはライセンスキーの全文が表示されます。スクリーンショットや画面収録を共有するときは、キーが写らないようにご注意ください。

LICENSE の行をクリックすると、これらの詳細を表示する License パネルが開きます。Twin-GTR のパネルには、購入日を示す Purchased の項目もあります。各項目は、該当する場合にのみ表示されます。下部のボタンは、アクティベート済みの場合は Manage License、トライアル中は Activate License になります。パネルは ? または Esc で閉じます。

第 16 章

トラブルシューティング

症状	原因と対処
音が出ず、ウィンドウが暗くなってアクティベーション画面が表示される	アクティベートされていないか、トライアルまたはサブスクリプションが終了しています。アクティベートしてください（「ライセンスとアクティベーション」の章を参照）。
音が出ず、ウィンドウに `Loading...` と表示される	ギアのモデルを読み込んでいる途中です。読み込みが終わると音が出ます。
音が出ず、`Unsupported sample rate` のカードが表示される	プロジェクトまたはオーディオインターフェースを 44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz のいずれかに設定してください。
チューナーを開いている間、音が出ない	チューナーの `Mute` は初期状態でオンです。チューニング中も音を聴きたい場合はチェックを外すか、チューナーを閉じてください。
アクティベート済みで読み込みも終わっているのに、音が出ない、または非常に小さい	`IN` と `OUT` をご確認ください（一番下では `-∞ dB` と表示され、無音になります）。また、ニューラルギアの `Input` / `Output` ノブが 0.00 になっていると、無音になります。
ディレイ、リバーブ、モジュレーションがモノラルに聞こえる	チェーンの中で、そのエフェクトのあとにニューラルギアまたは NAM キャプチャーが置かれています。エフェクトを、最後のアンプ、キャビネット、NAM キャプチャーよりあとに移動してください。
`Resampling active` のカードが表示される	プロジェクトが 44.1 kHz または 88.2 kHz で動作しています。Twin-GTR は通常どおり使えますが、レイテンシが少し増えます。リサンプリングを避けるには、48 kHz または 96 kHz をお使いください。
`Internal rebuffering` のカードが表示される	現在のバッファーサイズでは、レイテンシが増えます。DAW のバッファーサイズを 256、512、1024 サンプルのいずれかに設定してください（「レイテンシ」の節を参照）。
CPU 負荷が高い	チェーン内のニューラルギアは、1 つごとに負荷が加わります。`LITE` を使う、不要なギアを外す、作業の済んだトラックをフリーズまたはバウンスする、といった方法で負荷を減らせます。
プリセットで NAM キャプチャーや IR が読み込まれなくなった	ファイルの名前が変更された、または移動・削除されています。元の名前で `NAM` または `IR` フォルダーに戻し、Twin-GTR を起動し直してください。
モノラルのトラックに挿入できない	Twin-GTR の出力は常にステレオです。ステレオのトラック、またはモノラル入力・ステレオ出力のプラグインスロットでお使いください。
Pro Tools のセッションで Twin-GTR が表示されない	セッションが 176.4 kHz または 192 kHz で動作しています。Twin-GTR は、44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz のセッションで使用できます。
DAW のプラグイン一覧に表示されない	DAW のプラグインスキャンを実行してください。また、お使いの DAW の形式がインストール時に選択されていたかをご確認ください（Logic Pro は AU、Pro Tools は AAX、その他の多くは VST3）。
キーボードショートカットが効かない	Twin-GTR のウィンドウをクリックして、キーボードの入力を受け付ける状態にしてください。テキスト欄に入力している間はキーが無視されます。また、DAW が一部のキーを使っている場合があります。

症状	原因と対処
MIDI フットスイッチが効かない	Twin-GTR のウィンドウを開いたままにしてください。Standalone アプリでは、Settings → `MIDI Switcher Setup...` → `MIDI INPUT DEVICES` でデバイスを選びます。DAW では、Twin-GTR への MIDI 入力を有効にしてください。そのうえで、コマンドが割り当てられているかをご確認ください。
アクティベート済みなのに、アクティベーション画面が再び表示される	画面に理由が表示されます（ウェブサイトでこのコンピューターが解除された、サブスクリプションが一時停止・解約された、または終了した、など）。表示に従って、もう一度アクティベートしてください。
NAM キャプチャーや IR の追加時に `Import failed` と表示される	ファイルを取り込めませんでした。NAM の場合は `.nam`、IR の場合は `.wav` / `.aiff` / `.aif` のファイルであること、およびファイルが読み取れる状態であることをご確認ください。
`Paste` がグレー表示になっている	まだ何もコピーされていません。先に `Copy` をクリックしてください。
Windows で `MSVCP140_atomic_wait.dll` が見つからないと表示される	Microsoft Visual C++ ランタイムがインストールされていません。Twin-GTR のインストーラーをもう一度実行してください。ランタイムがインストールされます。

16.1　お問い合わせ

よくあるご質問は noshigesound.com/support にまとめています。解決しない場合は、noshigesound.com/contact からお問い合わせください。数営業日以内に返信いたします。不具合のご報告の際は、次の情報をお知らせいただけますと幸いです。

- プラグイン名とバージョン（「バージョンの確認」を参照）
- OS と DAW、およびそれぞれのバージョン
- プロジェクトのサンプルレートとバッファーサイズ、インスタンス数
- 問題が起きるまでの手順、期待した動作、実際に起きたこと
- プラグイン / Standalone アプリのどちらをお使いか、および `LITE` / `PRO` のどちらを選んでいるか
- チェーンに入れているギア、またはファクトリープリセットの名前

仕様

項目	値
形式	macOS: VST3 / AU / AAX / Standalone　Windows: VST3 / AAX / Standalone
メーカー名	noshigeSound。Pro Tools でのカテゴリーは Harmonic。
チャンネル	モノラルまたはステレオ入力、ステレオ出力。ステレオ入力はモノラルに合算されます。
サンプルレート	44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz（48 / 96 kHz はネイティブ、44.1 / 88.2 kHz はリサンプリング）。
レイテンシ	48 / 96 kHz で、バッファーサイズが 256 サンプルの倍数（48 kHz の LITE では 128 の倍数）のときは 0 サンプル。それ以外は一定のレイテンシが発生し、DAW に通知されます。
シグナルチェーン	1 〜 8 スロット。どのギアもどのスロットにも配置可能。
内蔵ギア	25 種類：アンプ 6、ブースター 2、コンプレッサー 2、キャビネット 3、エフェクト 12。
品質	12 種類のニューラルギアに LITE と PRO。
読み込めるファイル	NAM: `.nam`　IR: `.wav`, `.aiff`, `.aif`
プリセット	Bank / Song / Preset の 3 階層。各階層最大 128。ファクトリープリセット 12 個。
MIDI	入力：ノート、コントロールチェンジ、プログラムチェンジ（切り替え用）。MIDI 出力なし。
チューナー	約 40 Hz 〜 1350 Hz。A4 = 415 〜 465 Hz。
ウィンドウ	100 % で 1066 × 600。UI Scale は 100 / 125 / 150 / 200 %。

DAW から見えるパラメーター

すべてのコントロールは、DAW でオートメーションできるパラメーターです。DAW 上の名前では、スロットは 0 から数えます（`S0:` がスロット 1、`S7:` がスロット 8）。スロットのパラメーター名は、そのスロットに入っているギアに応じて変わり、ギアが使わないパラメーターは `---` と表示されます。

DAW での名前	コントロール	範囲
Input Gain	`IN`	−100 … +30 dB
Output Gain	`OUT`	−100 … +30 dB
Quality Mode	`LITE` | `PRO`	LITE, PRO
Load Mode	`Model Load Mode`	All, Bank, Song, Preset
Active Slots	チェーンのスロット数	1 – 8
Manual BPM	テンポ欄	20 – 300
S0: Module … S7: Module	スロットのギア	—
S0: Enable …	スロットの電源	Off, On
S0: In Gain, S0: Out Gain …	ニューラルギアの入力 / 出力ゲイン	「コントロール」参照
S0: （ギア名）（コントロール名）…	ギア固有のノブ、ボタン、スイッチ	「ギアリファレンス」参照
S0: EQ B1 Freq / Gain / Q / Type / On … B6	EQ のバンド 1 〜 6	「EQ」参照
S0: EQ Output …	EQ の出力レベル	−12 … +12 dB

法的事項

Twin-GTR のご利用には、noshigeSound の利用規約（noshigesound.com/legal/terms、英語）が適用されます。インストーラーに表示される使用許諾契約と利用規約の内容が異なる場合は、利用規約が優先します。プライバシーポリシーは noshigesound.com/legal/privacy に掲載しています。

VST は Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。Audio Units および macOS は Apple Inc. の商標です。AAX および Pro Tools は Avid Technology, Inc. の商標です。Windows は Microsoft グループの商標です。その他の製品名および会社名は各社の商標であり、互換性の説明のためにのみ使用しています。

本書は 2026 年 11 月 時点の Twin-GTR の内容に基づいています。以降のバージョンでは内容が異なる場合があります。

© 2026 noshigeSound Co. Ltd. All rights reserved.